稲船 敬二 ロックマンGC版発表記念インタビュー

vol.76

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年10月21日発行(毎月2回6日・21日発行)
第7巻第11号(通巻76号)

毎月6日と21日発売!

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

定価 490 YEN 10/21 2002



スクウェアが帰ってきた!

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

チョコボランド

発売カウントダウン!

スターフォックスアドベンチャー

NEWS

ニンテンドー ゲームフロントレポート

ポケットモンスター ルビー・サファイア

星のカービィ 夢の泉デラックス

マリオパーティ4

biohazard 0

巻頭スペシャル

祝! 12月13日発売決定!!

ゼルダの伝説


GAME BOY ADVANCE
その銃は選ばれし者に寄生する。
自らの意志で撃ち手を選ぶという伝説の銃：メタルガン。
ひとりの少年が運命に導かれ、大いなる冒険が始まる。
フェイ
「ホントの所、メタルガンを使える人はかぎられているの」
新システム「ガンアーツ」により、簡単操作で流れるようなガンプレイや華麗な銃さばきが楽しめる！
キャラクターイラスト：有賀ヒトシ
マルチメディアに広がるメタルガンの世界！
マンガ連載！
毎月27日発売の月刊ドラゴンジュニア好評連載中。
ラジオ放送！
文化放送「超機動放送アニゲマスター」内
「メタルガン・スリンガー おまかせBilly's Angel」
（毎週土曜日22:40〜22:50放送中）
テレビ放送！
テレビ東京系列「GAME EX」内
30秒のCM、番組内でゲームの最新情報公開！
（毎週土曜日7:00〜7:30放送中）
初回購入者限定！
特製フィギュアプレゼント!!
※写真は試作品のため、実際の完成品とは若干異なります。
最新詳細情報や漫画、ラジオ、主題歌などの関連情報も盛りだくさん！公式HPへGO！
http://www.metalgun.com/


presented by
■縦横スクロール型アクション
9月27日発売!
標準価格:¥5,200(税別)
METALGUN SLINGER
メタルガン・スリンガー
PRIME 株式会社アットマーク デジタルメディア事業本部
〒135-0041 東京都江東区冬木11-17 イシマビル 7F
TEL 03-3630-4842(平日11:00〜17:00)
Email info@metalgun.com
ホームページ http://www.atmk.co.jp/atmkmm/
© 2002 アットマーク / 開発・オープンセサミ / キャラクターイラスト・有賀ヒトシ
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2002 10/21 vol.76
Cover Design 大條 千鶴子

CONTENTS





※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

GAME INDEX

Nintendo DREAM PRESENTS



ハガキを出さなきゃはじまらない！ 読者プレゼント

秋らしくなってきて「秋の夜長はゲームで決まり！」なんて人も多いのでは？　そこで今回はゲームソフトを多めにご用意。新作ソフトをたっぷりと遊んじゃおう！

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2002年 10月19日
（当日消印有効）

当選発表

Nintendo DREAM Vol.79（11月6日発売）

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体
1名



期待作目白押しのゲームキューブ。希望のカラーを書いて応募してね。

2 GBアドバンス本体
1名



ゲームショーの入場待ちの時間でも退屈しないGBA。希望のカラーを書いて応募してね。

3 メモリーカード251
1名



メモリーカード59の約4倍以上の容量を持つ、メモリーカードをプレゼント。

4 GBアドバンスソフト『スーパーマリオアドバンス3』
2名



GBAのマリオシリーズ第3弾は名作『ヨッシーアイランド』のリメイクなのだ。

ニンテンドードリーム

5 GBアドバンスソフト『伝説のスタフィー』
2名



テンカイに戻るために王子スタフィーが頑張るアクションゲームだよ。

コナミ

6 ゲームキューブソフト『永世名人Ⅵ』
2名



GC初の将棋ゲーム。詰め将棋や目隠し対局などでも遊べるのだ。

7 GBアドバンスソフト『エアフォースデルタ2』
3名



迫力のドッグファイトが楽しめるシューティングゲームの最新作。

アットマーク

8 GBアドバンスソフト『メタルガンスリンガー』
2名



伝説の銃メタルガンに選ばれた少年の冒険を描いたアクションシューティング。

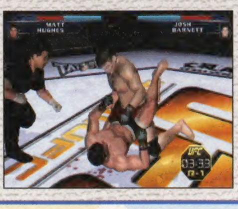
カプコン

9 稲船敬二さん直筆ロックマンイラスト入りサイン色紙
3名



今号のインタビューに登場していただいた、ロックマンの産みの親でもある稲船敬二さんの直筆イラストも入ったサイン色紙。どの絵柄が当たるかは編集部にまかせてね。

10 ゲームキューブソフト『UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.』
3名



8角形のリングの中で何でもありの戦いを繰り広げるUFCを再現したゲーム。

11 GBアドバンスソフト『ストリートファイターZERO3↑』
3名



新キャラも加わった『ストZERO』シリーズの最新作をGBAで再現。

ジョルダン

12 GBアドバンスソフト『ファンシーポケット』
3名



雑貨屋さんの経営者になって、お店を経営するシミュレーションだ。

信誠

13 ニンテンドーゲームキューブキャリーバッグ
5名



ゲームキューブ本体以外にもケーブルやソフトなどが収納できるバッグ。バッグの中に入れたままゲームを遊ぶこともできるのだ。（ゲームキューブ本体はつきません）

14 ゲームキューブ用アクセサリーセット
5名



収納に便利な「ディスク&メモリーカードケース」と携帯に便利な「メモリーカードケース」の2点をセットにして。

この先1カ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE

ヘッドライン

夏ももう終わり、秋の気配が近づいてきてちょっぴり寒くなってきたけど、冬に向けてこれからだんだん熱くなっていくのが任天堂ハードのゲーム。開催中の東京ゲームショウ出展タイトルは非常に充実しているぞ。

イベント 新作大漁!! ゲームショウ開催中

いまみんなか読んでいるニンドリの発売日と同じ日に「東京ゲームショウ」が開幕。今年から年2回から1回に変更され、さらにスペースワールドが開催されないということもあり、各メーカーは例年以上に多くのタイトルを出展。注目はなんといってもスクウェア。『FFT-A』と『チョコボランド』が体験プレイできるのだ。任天堂ハードに復帰したスクウェアの「本気」を確かめに行こう！

おもなゲームショウ出展タイトル

メーカー	タイトル
アトラス	真・女神転生 デビルチルドレン 光の書・闇の書(GBA)
エポック社	マジャイネーション(GBA)
カプコン	バイオハザード0(GC)
	ロックマンエグゼ トランスミッション(GC)
	ロックマンエグゼ3(GBA)
	逆転裁判2(GBA)
ケムコ	バットマン ダークトゥモロー(GC)
コナミ	ディズニースポーツ:バスケットボール(仮称)(GC)
	マッスルちゃんぴょん 筋肉島の決戦(GC)
	魂斗羅ハードスピリッツ(GBA)
	パワプロクンポケット5(GBA)
スクウェア	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス(GBA)
	チョコボランド(GBA)
セガ	スーパーモンキーボール2(GC)
	エターナルアルカディア レジェンド(GC)
	ソニックメガコレクション(GC)
	セガラリー(GBA)
	ソニックアドバンス2(GBA)
タカラ	チョロQアドバンス2(GBA)
テクモ	モンスターファームアドバンス2(GBA)
トミー	ZOIDS VS.(GC)
	リトルバスターQ(GBA)
ナムコ	ミスタードリラー ドリルランド(GC)
	クロノアヒーローズ(GBA)
	テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2(GBA)
PCCWJ	闘魂ヒート(GBA)
	スキャンハンター～千年怪魚を追え！～(GBA)
	ダライアスR(GBA)
ハドソン	桃太郎電鉄11(仮称)(GC)
バンダイ	From TV animation ONEPIECE トレジャーバトル(GC)
	キン肉マンII世～新世代超人vs伝説超人～(GC)
フロム・ソフトウェア	RUNE II(GC)
メディアカイト	PoolEdge(GC)

その他 「フォックス」コミック無料配布中

ニンドリVol.72～75まで4号連続で連載された、中植せんせの任天堂公式コミック「スターフォックス～さらば愛しのファルコ～」が一冊にまとまって、ゲームショップなどの店頭で配布中。なくなる前に確実にゲットしよう！



←表紙はこんなカンジ。かっこいいでしょ？無料配布なので、すぐなくなっちゃうかも。お店へダッシュ!!

月間カレンダー 2002年9月～10月

9月

日	六曜	内容
21(土)	仏滅	●東京ゲームショウ2002 一般公開日(幕張メッセ)22日まで
		●第40回アミューズメントマシンショー(東京ビックサイト)
		●「ニンテンドーブック」秋号、店頭で配布開始予定
		●ニンドリ連載コミック「スターフォックス～さらば愛しのファルコ～」店頭にて配布予定
		Nintendo DREAM Vol.76発売
22(日)	大安	リンカーン米大統領による奴隷解放宣言(1862)
23(月)	赤口	任天堂骨牌(任天堂の前身)設立(1889年)
24(火)	先勝	西郷隆盛、西南戦争で敗れて自決(1877年)
25(水)	友引	魯迅誕生(1881年)
26(木)	先負	■永世名人VI ■セガサッカースラム
		■GROOVE ADVENTURE RAVE～光りと闇の大決戦2～ ■エアフォースデルタII
		●アニメ「星のカービィ」DVD Vol.2発売
27(金)	仏滅	■エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず～る!! ■スターフォックスアドベンチャー
		■メタルガン・スリンガー ■ストリートファイターZERO3↑
		■エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず～る!! ■ファンシーポケット
		■ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト
		■ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト(GBA本体同梱版)
		■GBアドバンス(ゴールド) ■GBアドバンス(シルバー)
28(土)	大安	松永久秀が織田信長への謀反を起こす(1577年)
29(日)	赤口	クリーニングの日
30(月)	先勝	遣唐使廃止(894年)

10月

日	六曜	内容
1(火)	友引	中華人民共和国誕生(1949年)
2(水)	先負	「ピーナッツ」連載開始(1950年)
3(木)	仏滅	■南の海のオデッセイ
		■ニンテンドーゲームキューブ専用 ブロードバンドアダプタ
4(金)	大安	■なかよし幼稚園
5(土)	赤口	Nintendo DREAM Vol.77発売
6(日)	先負	千葉県松戸市に「すぐやる課」発足(1969年)
7(月)	仏滅	長崎くんち 9日まで
8(火)	大安	足袋の日
9(水)	赤口	幕張メッセオープン(1989年)
10(木)	先勝	■Jリーグ ウィニングイレブン アドバンス 2002
11(金)	友引	●ポケモンセンターナゴヤオープン
		榎本健一誕生(1904年)
12(土)	先負	西武ライオンズ誕生(1978年)
13(日)	仏滅	大江健三郎、ノーベル文学賞受賞(1994年)
14(月)	大安	体育の日
15(火)	赤口	5000円札でおなじみの新渡戸稲造没(1933年)
16(水)	先勝	現ローマ教皇ヨハネ・パウロ2世誕生(1920年)
17(木)	友引	■コロッケ! 夢のバンカーサバイバル! ■サイレントスコープ
		●アニメ「星のカービィ」DVD Vol.3発売
18(金)	先負	■デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション
		■どうぶつの森カードe第4弾
19(土)	仏滅	福井謙一、ノーベル化学賞受賞(1981年)
20(日)	大安	フランスの詩人ランボー誕生(1854年)
21(月)	赤口	Nintendo DREAM Vol.78発売

■―ニンテンドーゲームキューブ ■―GBアドバンス ■―GBカラー ■―ハード・周辺機器 ●―イベントなど

はみだしHEADLINE●月間カレンダーにあるように、次号のニンドリは（6日が日曜日のため）10月5日発売。ゲームショウ取材＋一日早い雑誌進行に編集部一同は戦々恐々とのウワサ。



GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20

8月26日～9月8日集計

順位	前回	売上本数／累計	機種	タイトル／データ
1	初	76,257 / 76,257	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●9月6日 ●4800円
2	↓1	31,773 / 626,699	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●6800円
3	初	26,358 / 26,358	GC	ゾイドバーサス ●トミー ●ACT ●9月6日 ●6800円
4	初	18,997 / 18,997	GBA	ブラックマトリクス ゼロ ●NECインターチャネル ●SLG ●8月30日 ●5800円
5	↓2	17,195 / 299,023	GBA	スーパーロボット大戦R ●バンプレスト ●SLG ●8月2日 ●5800円
6	初	13,518 / 13,518	GBA	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス ●セガ ●SLG ●9月5日 ●5800円
7	↓4	13,187 / 50,689	GBA	ロックマン&フォルテ ●カプコン ●ACT ●8月10日 ●4800円
8	↓3	12,601 / 119,623	GBA	カスタムロボGX ●任天堂 ●RPG ●7月26日 ●4800円
9	初	12,561 / 12,561	GC	レッスルマニアX8(エイティーン) ●ユークス ●SPT ●9月6日 ●6800円
10	→10	10,503 / 96,090	GC	実況パワフルプロ野球9 ●コナミ ●SPT ●7月18日 ●6800円
11	→11	10,161 / 94,891	GBA	ヒカルの碁2 ●コナミ ●TBL ●7月18日 ●4800円
12	↓7	9,381 / 76,407	GBA	クラッシュ・バンディクー アドバンス ●コナミ ●ACT ●7月18日 ●4800円
13	↓16	9,001 / 399,096	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2 ●カプコン ●RPG ●2001年12月14日 ●4800円
14	↑圏外	8,820 / 18,206	GBA	ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア ●ナムコ ●PZL ●8月23日 ●4800円
15	↓9	8,527 / 270,444	GBA	黄金の太陽～失われし時代～ ●任天堂 ●RPG ●6月28日 ●6800円
16	↓13	8,364 / 257,040	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説 ●コナミ ●TBL ●7月4日 ●4800円
17	↓15	7,911 / 205,436	GBA	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ ●任天堂 ●ADV ●5月31日 ●4800円
18	↓17	7,449 / 661,422	GBA	スーパーマリオアドバンス2 ●任天堂 ●ACT ●2001年12月14日 ●4800円
19	↓12	7,179 / 186,832	GBA	From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記! ●バンプレスト ●RPG ●6月28日 ●4500円
20	↑圏外	5,947 / 298,568	GC	バイオハザード ●カプコン ●ADV ●3月22日 ●6800円

オリジナルタイトル『スタフィー』が一躍トップ

オリジナルタイトル『伝説のスタフィー』が2位以下を大きく離してトップに立った。続編モノがランキングの大部分を占めるなかで、この売り上げは特筆ものだ。今後も売り上げを伸ばし、任天堂の看板キャラに成長していくのが楽しみ。『スタフィー』と同日発売の『ゾイド』。まずまずの売り上げで3位。この調子で任天堂以外のサードパーティにもGCを盛り上げてもらいたい!

読者が選ぶ期待の新作 TOP20

Nintendo DREAM Vol.75より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル／データ
1	→1	1229	GC	ゼルダの伝説GC(仮) ●任天堂 ●RPG ●12月13日 ●6800円
2	↑3	1118	GC	スターフォックスアドベンチャー ●任天堂 ●ACT ●9月27日 ●6800円
3	↓2	823	GBA	ポケットモンスター ルビー・サファイア ●任天堂 ●RPG ●11月21日 ●4800円
4	↑5	654	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●TBL ●11月8日 ●6800円
5	↓4	628	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●10月25日 ●4800円
6	↑11	428	GC	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル ●任天堂 ●2003年春 ●RPG ●価格未定
7	↑9	329	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●11月下旬 ●ADV ●7800円
8	→8	322	GC	スターフォックス(仮) ●未定(開発:ナムコ・任天堂) ●2003年4月 ●SHT ●価格未定
9	↓6	286	GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●発売日未定 ●SPT ●価格未定
10	↓7	265	GC	メトロイドプライム(仮) ●任天堂 ●今冬 ●SHT ●価格未定
11	↑15	264	GBA	ゼルダの伝説GBA(仮) ●任天堂 ●12月 ●RPG ●価格未定
12	↑20	147	GC	ルパン三世 海に消えた秘宝 ●アスミック・エンターテイメント ●12月 ●ADV ●価格未定
13	↑14	130	GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●12月 ●ACT ●価格未定
14	初	128	GBA	テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2 ●ナムコ ●10月25日 ●RPG ●4800円
15	初	121	GC	ゴジラ 怪獣大乱闘 ●アタリ ●12月 ●ACT ●5800円
16	↓10	120	GC	RUNE II ●フロム・ソフトウェア ●2003年春 ●RPG ●価格未定
17	↑19	110	GBA	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス ●スクウェア ●今冬 ●SLG ●価格未定
18	初	107	GBA	ロックマンエグゼ3 ●カプコン ●12月6日 ●RPG ●4800円
19	初	98	GC	スーパーモンキーボール2 ●セガ ●9月12日 ●RPG ●5800円
20	↓18	96	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●2002年末 ●RCG ●価格未定

FFクリスタルクロニクル一気に急上昇!

トップ5まではいつもの同じ顔ぶれとなった今回のランキング。注目は6位の『FFクリスタルクロニクル』。例のつぶよりCMでのみ、画面が見ることができただけなのに、この人気。今後の展開次第で5位以内も? 10位以下に『ルパン』『ゴジラ』『RUNE II』『モンキーボール2』などサードパーティGCタイトルのタイトルが元気。これが売り上げに結びつけばいいのだが…。

はみだしRANKING●オリジナルランキング案募集中! 面白いランキング案はマッスル・アンケートの項目に入れてみんなの意見を調査して、オリジナルランキングとしてこの場で発表するぞ。

Original Ranking カードeで出して欲しいのは?

今回はVol.74のマッスル・アンケートより「カードe」で出して欲しいものを集計してみた。右の表はどのゲームをカードeにして欲しいかをまとめたもの。表を見ての通り、上位は任天堂の人気シリーズがずらりと並んだ。

1位のマリオは、『マリオパーティ』のカードeが発売予定。「アメリカのように、GCにつなげられれば、『4』で新しいアイテムが手に入ったりということができそう」という意見が。実現を期待しましょう。

2位のカービィ、カードeの効果で技が増えたり…なんて面白そうだよね。「『カービィの絵描き歌』をカードeに収録して欲しい」という面白い意見も寄せられたぞ。

こんなカードeが欲しい

1. 『マリオ』シリーズ
2. 『星のカービィ』シリーズ
3. 『スマッシュブラザーズ』シリーズ
4. 『ゼルダの伝説』シリーズ
5. 『スターフォックス』シリーズ
6. 『ファイアーエムブレム』シリーズ
7. 『MOTHER』シリーズ



↑大人気『どうぶつの森+カードe』

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

今回のから吹かし
アイドリング



わはははは っ。キャプテン・ファルコンが本屋で立ち読みしてる！　よく怒られなかったですねー。



（岡山県／マリオマスターさん）

TOP NEWS

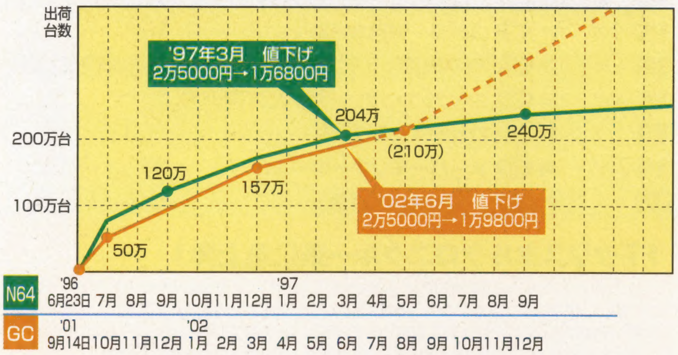
1歳のお誕生日おめでとう！ゲームキューブ!!
この1年をN64と比較することで見えた、GC“新・勝利の方程式”

思えば1年前のGC発売日は、毎月新聞の締切りを伸ばしてもらって、行列の姿をなんとか掲載できたっけなぁ…。ということで、9月14日でゲームキューブはめでたく1歳の誕生日を迎えた。『スマブラDX』のミリオン突破や『バイオ』独占、セガ、ナムコとの提携、そしてスクウェアの復帰などいろんな話題があった1年だったが、その過ごし方を先代ハードのN64の1年と比べて検証してみると、様々な違いが浮き彫りになったのだ。

ココが違う！ 徐々にスピードアップするハードの出荷台数推移

発売日から1年のハード出荷台数を下にまとめた。初速こそ順調だったがだんだん動きが鈍ったN64に比べ、台数は若干劣るものの、結果ほぼ同数に。『ゼルダ』など今後のソフトの充実から加速度は増しそうだ。（GCの'02年8月とそれ以降の数字は、任天堂の出荷予定から算出したニンドリ予想値）。

発売から1年のハード出荷台数



ココが違う！ 着実にリリースされるソフト、ハードスケジュールの大きな変更もなし！

N64のときは、64DDや『時のオカリナ』などビッグタイトルの発売がかなりズレ込み、それ以降のスケジュールも延び延びになってしまった。今回のGCでは、『マリオサンシャイン』が約束通り夏に発売され、年末までのラインナップの開発も順調に進んでいるようだ。10月にはブロードバンドアダプタも発売され、『PSO』から始まったオンライン環境も確実に進んでいるのだ。



↑『ゼルダ』もめでたく発売日が決まりました～！紹介記事（16ページ～）をチェックしてね

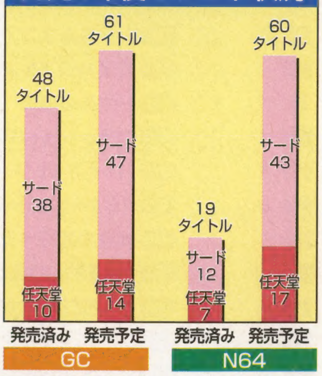
ココが違う！ 充実のソフトラインナップとサードパーティの多数参加

『マリオサンシャイン』がわずか1月半で80万本を出荷、アメリカでも発売10日で35万本を売る異例の人気を獲得するなど、任天堂ソフトが相変わらず強い他、最大の違いはサードパーティのソフト数。ハードの発売1年で、N64より3倍以上のタイトルが発売されているのだ。また、発売予定数はN64も多いが、実はこの時期に予定されていたものは発売されなかったものが多い。GCはナムコ、セガなどの大手メーカー、そして『FF』など強力なサードパーティのサポートを受けているのも強み。まさに「つぶより」状態なのだ。



←活発なコラボレーションも楽しみ（写真は宮本さんとナムコ・塩澤さん）

発売1年後のソフト状況

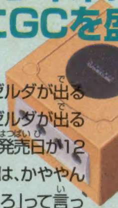


種蒔きは終わった。2年目は収穫の年だ！

というわけで、GCの1年目はマズマズ成功だったかと思います。今はPS2のほうが充実している、という意見の人、考えてみてください。ゲームは1本開発するのに2年とか必要なんです。岩田社長は以前、ニンドリのインタビューでこう言っています。「ハードの命運は2年目で決まる」と。セガやナムコとの提携、『FFクリスタルクロニクル』の発表など、いくつかの蒔かれた種はすでに垣間見えています。『ゼルダ』でほぼ全てのキャラを投入したことになる任天堂（情報開発部）の次の1手も、来年にはきっと明らかになるハズで、次の1年は本当に楽しみだと思うのだが、どうだろう？



これから年末にかけて、みんなで一緒にGCを盛り上げましょう!



♪イチ、ニイ、イチ、サン！　ゼルダが出るよ！　イチ、ニイ、イチ、サン！　ゼルダが出るよ！　そうなんです。『ゼルダ』の発売日が12月13日に決まったんです。実は、かややんに「GC発売1周年の総括をしろ」って言っておきながら、〆切直前のこのハッピーニュース。ちょっと厳しいことを書こうと思ったけど、僕の頭の中は、左のリンク君のことでいっぱいに。とにかくみんなでGCを盛り上げましょうよ。勝手にゼルダ宣伝部員企画をやってもいいし…。「勝負の年の総括は『ゼルダ』が出た後でもいいでしょ?（サオヘン）

●はみだしNEWS● 京都地区の企業でもっとも法人所得が高かったのは、2年連続で任天堂だったことが帝国データバンク京都支店の調査で分かった。昨年より12%低下したものの、2位以下に大差をつけた結果だったとのこと。

新製品 「どうぶつの森＋カードe」シリーズ第4弾 10月18日発売 ついにコンプリート！

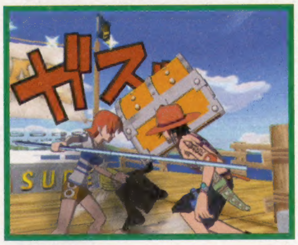
好評だった「どうぶつの森＋カードe」も、10月18日発売予定のシリーズ4(税別191円)で、ついに完結するぞ。今回のカード(全90種類)で、ゲームに登場するどうぶつたちが勢揃いすることになるのだ。おなじみの、とたけけさんのメロディも新曲満載。下の写真を見ても分かるように、書き下ろしのイラストも多数用意されているぞ。カードeリーダーを使えばさらに遊びが広がるのだ。



↑シリーズ1から約半年を経て、堂々の最終シリーズ発売だ

ニュース バンダイがGC向けソフト『ガンダム』など5タイトルを発表 流通を任天堂に委託

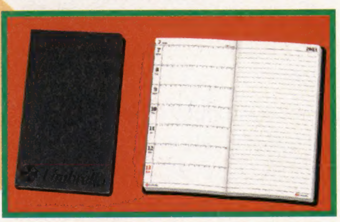
任天堂とバンダイは9月4日、ゲームキューブ向けソフト5本を発表。同時にソフト流通を任天堂に全面委託することを発表した。タイトルは『ONE PIECE』『キン肉マンII世』『機動戦士ガンダム』があげられ、その他2本を含めた計5本を来年3月までに順次発売していく予定とのこと。


←今秋発売予定の『ONE PIECE』は35万本の販売を見込んでいる

グッズ セブンイレブンで『バイオ0』予約開始 2種類の予約特典が付いてくるぞ！

コンビニのセブンイレブンでは、9月26日よりGC用ソフト『バイオハザード0』の予約受付を開始する。セブンイレブンだけの特典として、「バイオハザード プレミアムモデルキット MA-39 ケルベロス」と「オリジナル特製手帳 アンブレラ社Ver.」の2つがもらえるぞ。また、同時に『バイオハザード』の販売も開始。1割引きの6280円に加え『バイオ0』体験版も付いてくるのだ。




→予約特典の手帳は、セブンイレブンでしか手に入らない貴重なアイテムだ

ニュース 『マリオサンシャイン』のグッズが初お披露目！ ギフトショー2002秋で出展された任天堂グッズたち

9月4～6日の間、東京ビッグサイトで開催された「第54回インターナショナルギフトショー2002秋」において、三英貿易から『スーパーマリオサンシャイン』のぬいぐるみが参考出展されていたぞ。ポンプを背負ったマリオのぬいぐるみは大きさの違う3種類。ヨッシーのぬいぐるみも同様だ。『どうぶつの森＋』の新ぬいぐるみやキーチェンも初めて公開されていたぞ。また、メディコム・トイでは『動物番長』のフィギュアが12月ごろに発売されることが明かされたのだ。


←約23センチのヘッドパーツに、自由にニクを取り付けられるのだ

『動物番長』フィギュアもいよいよ！


↑初回生産限定で8種類が12月発売予定。参考小売価格580円

ポンプ背負ってます


↑ポンプはちゃんと固い布でできてます。発売は年末ごろとか…


→『どうぶつの森』の小さなキーチェーンは、カバンなんかに付けるとちょうどいいかも。


↑任天堂キャラのぬいぐるみを積極的に開発している三英貿易の司茂さんです


↑セキグチが出展していた『ピクミン』ぬいぐるみ。人気はまだ健在みたいだね

コミック 「スターフォックス」ただ今ショップ＆ネットで無料配布中！

前号で完結したコミック「スターフォックス～さらば愛しのファルコ～」が、早くも1冊の冊子になって、全国のゲームショップなどで無料配布されているぞ。また、インターネットの任天堂ホームページでも、1話ずつコミックが公開されているのだ。9月27日発売の『フォックスADV』の前に、コミックを読み返して気分を盛り上げよう！



←無料配布版の表紙はこんな感じ

●はみだしNEWS●

GBA版『エラゼロ』などを制作したNDキューブが、メディアカイトと提携してゲームキューブ用ソフトを発売することになった。74号で紹介した『プールエッジ』がそれだ。メディアカイトは今後も任天堂ハードへソフトを供給する予定。

●はみだしNEWS● PSなどの低価格ソフトで知られるD3パブリッシャーが、GBA用の低価格ソフト販売を開始。将棋、麻雀などが遊べる『THEテーブルゲームコレクション』などを年内に2960円で売り出す予定。

ニュース

GBAソフト『ボンバーマンジェッターズ』10月からアニメ放送がスタート！

10月24日のGBA用ソフト発売に先駆けて、10月2日からアニメ版の『ボンバーマンジェッターズ』がスタートするぞ。毎週水曜日の午後6時30分から、テレビ東京ほか6局ネットで放映されるのだ。アニメの1話と2話の物語は時間的に間隔が開いているとのこと。ゲームでは、その間になにが起きたのかが語られるらしいぞ。ゲームに完全リンクするストーリーに注目！



➡伝説のボンバーマン、マイティ（一番左）が2話で登場しない理由はゲームで明らかになる！

グッズ

『ファンタシースターオンラインEp.1&2』のサウンドトラックが早くも登場しているぞ！

いよいよ発売されたGC初のオンラインゲーム『ファンタシースターオンラインEp.1&2』。このサウンドが収録されたサウンドトラックCD、『Phantasy Star Online Songs of RAGOL Odyssey Soundtrack ～EPISODE 1&2～』が早くも発売された。以前発売されたサントラで未収録だったDC版『PSO Ver.1』の曲や『～Ver.2』の音源を完全補完。GC版で加わった新曲も全て収録した、計140分にも及ぶ2枚組のアルバムなのだ。



➡価格3200円（税別）で好評発売中。品番：SCDC-00215-216

新製品

GBAソフト『ちょびっツ』に限定の本体同梱版が登場

9月27日に発売されるGBA版育成ADV『ちょびっツ』には、オリジナルのGBアドバンス本体を同梱した限定バージョン「chobits仕様ハードセット」も同時に登場する。価格は1万4600円。クリアブルーの本体カラー、アニメ版のロゴやパジャマ姿の「ちぃ」がプリントされているぞ。



⬆裏面には、ちぃ&すもものイラストシールも貼られている

ニュース

『ベストプレープロ野球』のCMに小倉優子ちゃんが出演するぞ！

日本シリーズが行われる前日、10月25日に発売予定のGBA用ソフト『ベストプレープロ野球』のCMには、No.1グラビアアイドルの小倉優子ちゃんが出演するぞ！ 先日行われた撮影では、ユニフォーム姿の優子ちゃんが青いシートの前でいろいろと演技をしていた。これは、後から背景を合成することで、優子ちゃんをボールくらいの大きさにしちゃう演出のため。ベンチで小さな優子ちゃんが「カントクやらせて！」と叫ぶ、という趣向なのだ。詳しくは、9月中旬から流れる予定のCMを見てね。

➡ただ今人気絶好調の小倉優子ちゃん。編集部でも誰が取材に行くか争奪戦になりました（勝者は本ちゃん）





⬆青い部分に大きなベンチの画像が入るのだ。GBA版は小さくても名監督、ということかな？

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から
CBC・TBS系にて放送中

9/28放送 第50話 貯めるぞい！のろいの貯金箱

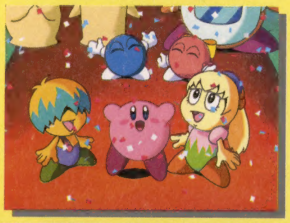
特注の「デデデ人形」を枕元において寝れば、どんな不幸者も幸せになれる。ほんとかな？ 実は人形を通じて村の皆にのろいをかけるというデデデ大王の悪巧みだったのだ。まんまと村の皆を騙したかに見えたデデデ大王だったが、その人形には恐ろしい力が隠されていたのだ。



10/5放送 第51話 センチメンタル・カービィ

カービィがププビレッジにやってきて1年。今日はなんだか、みんなカービィによそよそしい。おまけに、隠れてなにかしている様子。それを革命だと思ったデデデ大王たちは、ワドルディ兵士と一緒に乗り込み、準備したものを台無しにしてしまう。しかし、それはカービィ来訪1周年を祝う準備だったのだ。





その他の放送 9月21日 49話 「アニメ新番組・星のデデデ」

トピックス

ナツメ、GBA『メダロット弐CORE』をコミックボンボン専売で投入

ナツメは、GBカラーで発売された『メダロット2』を、ストーリーはそのままにシステム面で大きな変更を施したGBA版『メダロット弐COREカブトバージョン』を開発中だ。このソフト、講談社の雑誌「コミックボンボン」10月号、11月号を買った読者だけが購入できるという、特殊な形態でのリリースとなる。シリーズのファンは見のがさずにチェックすべし！

➡イッキやメタビーなど、アニメっぽいグラフィックに仕上がっているね





⬆価格は4800円（税込み）。12月25日発売予定だ。

新製品

ゲームキューブ関係のアイテムを整とんできるグッズ 信誠より一挙3種類が登場したぞ！

信誠は、ゲームキューブ本体やケーブル、ソフトにメモリーカードなど、細かいものまで便利に収納できるアイテム3種類を発売した。まず「GCキャリーバッグ」は、GC本体、ケーブル、ソフト、コントローラをまとめて収納できるカバン型ケース。「ディスク＆メモリーカードケース」は、GCソフトの光ディスクを2枚収納できるケース2つとメモリーカードが4つ収納できるケースがセットになったもの。「メモリーカードケース」は、2つのメモリーカードをコンパクトに持ち運べるキーホルダー型のケースだ。買うときは使う用途を考えて選ぼう。

GC キャリーバッグ 2200円





↑フタを閉めると普通のカバン。中には本体、コントローラ、ケーブル、アダプタ、ソフトを一度に入れることができるのだ

ディスク＆メモリーカードケース 680円



➡ディスク2枚をしまえるケースは2つセットになっている



➡メモリーカードが4つ入るケースとディスクケースは同じ大きさだ

メモリーカードケース 250円



➡友達の家にデータを持っていくときに便利だね

ニュース

緊急速報！「レア社がマイクロソフトに売却」報道過熱 事の真相を任天堂に直接聞いてみました！

9月13日付けの日経新聞で、「任天堂がレア社をマイクロソフトに売却する」と報じられた。現在レア社の株は任天堂が49%保有しているが、それを「200～300億円で売る」と記事には書かれている。この件に関して任天堂に問い合わせたところ、「あの記事はあくまで憶測で書かれたものです。売却価格の誤差が100億円もあるのはおかしいですよね」とのこと。また「ドンキーシリーズはレアの作品」と、記事に書かれているが、これは明らかな誤報。この記事を読んで、「次の『ドンキー』はXboxで」と憶測したアナリストもいたようだけど、ドンキーは任天堂のキャラクターなので、これは100%ありえない話。ただ任天堂としては「(レア社売却の)話があれば検討する」(広報)ということなので、レア社がマイクロソフト傘下に入る可能性は否定できない。いずれにせよ、もうすぐ公式な発表があるはずなので、それまでは静かに見守ることにしましょう。

ニュース

キミのサッカーチームもゲームに登場できる！ サクセスがホームページにて募集を開始

サクセスは、12月下旬発売予定のGBA用ソフト『全日本少年サッカー大会　めざせ日本一！2(仮)』に登場する少年サッカーチームを募集している。日本サッカー協会に第4種登録しているチームであれば応募ができ、ゲーム内にチーム名が実名で登場することになる。申し込みは、インターネットで下記へアクセスしてエントリーすればOK。必ずチームの代表者が応募することが条件だ。

受付ホームページ　http://www.success-corp.co.jp/software/gba/soccer2/index.html
(必ず代表者の方が応募してください)　お問い合わせ先：TEL 03-5740-7610　(株)サクセス

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　ゲームショウ2002



●はみだしNEWS● 9月12日に発売された『ファンタシースターオンライン』。混雑でハンターライセンスの購入がしにくい以外のトラブルも特になく、13日現在順調に稼動している模様。GC初の試みはひとまず成功したといっていいだろう。

マリオクラブおすすめソフト 今回はこの2本！

スーパーマリオアドバンス3 | GBアドバンス／任天堂／アクション

SFC版『ヨッシーアイランド』の移植作。定評のあったクレヨン調のビジュアルや音楽が「かわいらしく、ほのぼのとした雰囲気がよく表現されている」とはマリオクラブの評。「ヨッシーのアクションが豊富」「仕掛けや敵の配置は練り込まれている」「赤コインでハイスコアを目指す要素」などがあって、アクションゲームとしての完成度をベタ褒めしているぞ。



↑SFC版を完全にそのまま再現！　おなじみ『マリオブラザーズ』もあるぞ

ギャラクシーエンジェル ゲームボーイアドバンス 盛りだくさん天使のフルコースおかわり自由 | GBアドバンス／マーベラスエンターテイメント／アニメバラエティ

TVアニメが題材のボードゲーム。マリオクラブでは、女の子5人の「ボイスによる演出が豊富」「ムービーや1枚絵が多数」なことで、「雰囲気を盛り上げている」ことを大きく評価。「10種類のミニゲームがプレイできる『ゲーム屋』、4タイプのショートストーリーなどが楽しめる『GAみみちち』といった付加要素も充実」で、ファンなら満足できる内容のようだ。



↑よく動くムービーや多彩なイラストはファン必見なのです



Special Report

Nintendo Game Front へ行こう!!

さる9月14日、任天堂としては初めての常設ショールームとなる「ニンテンドー ゲーム フロント」が、東京・有明のパナソニックセンター内にオープンした。ここはゲームキューブ、GBアドバンスの最新ゲームがパナソニックの最新AV機器で楽しめる画期的な場所なのだ。ポケモンセンターに続く任天堂ファンのホットスポットとして話題を呼びそうなこの施設を、徹底的にレポートしちゃいます!

※左の写真は、ゲームフロント内にいるマリオ像。遊びにきた人たちを出迎えてくれるのだ。

東京・有明に誕生した Panasonic Center

松下グループの総合情報発進拠点として作られた建物で、中には様々な最新設備や機器が設置されている。最新鋭のテレビや家電などが並ぶフロアの一部に、Nintendo Game Frontもあるのだ。



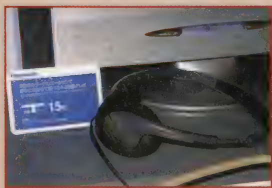
最高の環境で最高のゲーム体験！

では実際に、ゲームフロントの内容を見てみよう。大きく分けて3つ＋1つのコーナーで構成されていて、それぞれで発売前のゲームがプレイできたりするぞ。

GBアドバンスコーナー

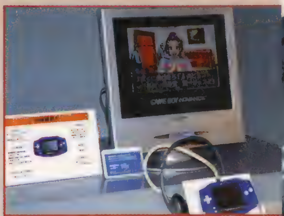


本体の液晶ではなく、奥にある15インチの液晶モニタに映った画面でゲームを楽しめる。遊べたのは『伝説のスタフィー』『スーパーマリオアドバンス3』『逆転裁判2』。



⬅ゲーム中の音楽を聞くためのヘッドホンも設置されていた（もちろん松下製）

⬆GBアドバンスの奥にあるモニタで遊ぶことができる。充分なスペースがあるのでゆったり楽しめそうだ



⬆『逆転裁判2』は、発売前にいち早く遊べるチャンスなのだ



⬅マリオの横には「ウェルカム！」（ようこそ！）という歓迎の言葉が書いてあるぞ



5.1サラウンドコーナー

➡前面に3＋1（サブウーハー）、背面に2つのスピーカーがあるのだ



ゲームフロントの一番奥には、大画面の高精細プロジェクターと、360度から音が聞こえる5.1chスピーカーでゲームが遊べる部屋があるぞ。ゲームキューブは高性能のAV機器で最高のクオリティを発揮できるのが実感できるスペースなのだ。

コネクティビティコーナー



ゲームキューブとGBアドバンスの2台が繋がることで実現する、新しい遊びを体感できるコーナー。取材の時点では、GBAケーブルが接続されたGCで、『どうぶつの森＋』を遊ぶことができた。

⬆カッペイさんに会ったことがない人も、ここでなら「どうぶつの島」に行けます

ゲームキューブコーナー

『PSO Ep.1&2』『マリオサンシャイン』『ディズニースポーツ：スケートボーディング』がプレイ可能だった。パナソニックのプログレッシブ対応大型テレビによる高精細画面が体験できるぞ。



⬆1台につきイスが必ず4つあるところがGCらしいよね



⬆普通のテレビより細かい画面が表示できるD端子でGCとテレビが接続されていたぞ



⬅『PSO エピソード1&2』はオフラインでのプレイ。でも4人同時プレイはできるのだ

➡ゲームフロントのスタッフさんが着ている制服には、背中にロゴが入っているのだ





⬅パナソニックセンターの外からも、ゲームフロントは良く見えるのだ

入場無料

開館時間：11時～18時　休館日：毎週月曜日、年末年始

※設置されているゲームは取材時のもので、変更されている場合があります

任天堂広報室長 豊田 憲さんに話を聞きました



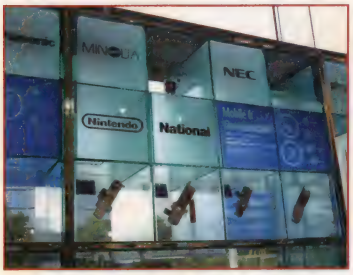
●とよだ　けん／前広報室長の今西紘史さんの後を受け、広報室長に就任。今後、新聞の取材や各種イベントが行われるときは、この豊田さんの姿があることでしょう。

――　「ニンテンドーゲームフロント」がいよいよオープンしましたね。

豊田　任天堂としては、かつてない遊びを創造していくということで、新しいことに取り組んでいるわけです。遊びそのものは、技術の進歩によって変化していくんでしょうけど、一方で、技術の進歩によってライフスタイルそのものも変化していきますよね。遊びという文化は、そういったライフスタイルと深く関わりを持っているわけで、このようなショールームができたことで、とてもご説明しやすくなりましたね。

――　これからのゲームは、テレビモニターとゲーム機だけでは説明できないということですね。

豊田　そうです。他の情報家電とのコラボレーションがどんどん進んでいくと思うんですよ。



←センター内の一角には、さまざまな関係会社の名前が並んでいる。近い将来、任天堂とのコラボレーションが、この中の企業と行われるかもしれない!?

――　つまり、任天堂のコーナーだけでなく、パナソニックの他の製品もここで見ることで、これからの構想も見えてくるということですね。

豊田　「どんなゲームか」ということについては、これまでのように店頭でも説明できたわけです。でも、これから、新しい生活空間のなかで、ゲームがどのような位置づけで遊ばれていくようになるのかについては、やはりこういう場所が必要だと思います。それに、この「パナソニックセンター」は最先端技術が駆使された最高の生活空間が演出されており、ここにいらっしゃる方は、新しいものに敏感でしょうから、そのような人たちにも、「これからの遊びはこういうカタチになりますよ」というご提案をしていくということでは、まさに格好の場所だと思っています。

――　これからのスペースワールドは、すぐそばの東京ビッグサイトで開催して、この「ニンテンドーゲームフロント」とリンクさせるようなことは考えていないのですか？

豊田　さあ、どうなんでしょう。それはまだわからないですよ(笑)。多くの人が一度にこのニンテンドーゲームフロントにやってくると、スペース的には問題があるかもしれませんね。それに、任天堂として、このような常設のショールームを作ったのは初めてのことですからね(笑)。



←手前がパナソニックセンター。奥にある逆三角形の建物がビッグサイト。近い！

――　その意味で、任天堂ファンが集まるスポットとしてはいいかもしれませんね。これまで、「ポケモンセンター」のようなものを除いて、こういう場所はなかったわけですから。

豊田　そういう風に使っていただければ、非常にありがたい話ですね。

――　ただ、展示している『どうぶつの森＋』を使って、誰もがお出かけできるようになっていればよかったんですが…。

豊田　本当はオープンに合わせて、もっと新しいものを体験できるようにすればよかったんですけど。なかなか準備が間に合わないところもありまして。

――　E3で出展していた、傾きセンサーを使ったソフトや、GBA用のカメラ「ゲームアイ」が出てるものだと思っていました。



←今年のE3で出展されたGBA用カメラ「ゲームアイ」。ひょっとして次のお披露目はゲームフロントになるかもしれない

豊田　これからは、そのような新しい分野の展示について力を入れていきたいと考えています。店頭でも遊べる「月刊任天堂」の定期的に入れ替えていくのはもちろん、発売前のソフトでもタイトルによっては展示していくことになるでしょうね。それに、専門の説明員がいるわけですから、とくに説明が必要なタイトルについては、ここでテスト的に展示するようなこともあるでしょうね。

――　マリオクラブとは違ったリサーチも、こういう場所があればできますよね。

豊田　たとえば「1日だけ体験できるソフト」なんてものもあってもいいかもしれませんね(笑)。だから、情報を発信するだけでなく、一般ユーザーさんの声を受信するような可能性を秘めた場所だと思っています。

――　どうもありがとうございました。

ついに誕生した任天堂ファンのランドマーク
…でも今後の課題も多そうな感じ。

「Nintendo Game Front」という名前を聞いて、ふと思い出したことがあるんです。それは、今年の2月に渋谷QFRONTで行われたイベント。『動物番長』『巨人のドシン』なんかが発売前に触れることができたイベントで、渋谷の会場は人で溢れ返っていたんですよね。

あれは1回こっきりのイベントだったけど、今回は常設の、ずっとやってるショールーム的な施設なんです。やった！　こんな場所ができるのを、ずっと待ってたんだよ！　ポケモン好きにはポケモンセンターがあるのに、それ以外の任天堂モノが好きな人にはランドマークが全然なかったんだから！　任天堂の110年を超える長い歴史のなかで、初めての常設展示場。その意味だけでも、「Nintendo Game Front」が誕生したことは快挙なんです。というわけで、ワクワクしながら今回の取材に出かけました。

…まず第1印象だけ言うと、狭い！　渋谷のイベントやスペースワールドでの混雑を知っているせいもあるけれど、試遊台の後ろに列を作るようなスペースもないし…。ちなみに試遊台は全部で9台。それに、いくら最新のAV環境で遊べるとはいえ、発売中のゲームが多いというのは、嬉しくなかったな…。『どうぶつの森＋』なんかはアルバイトを終わらせただけのデータで遊ばなくちゃいけないのが辛かった…。

ただ今回の展示は、豊田さんも語っているように、準備が間に合わなかった面もあったんでしょう。それから、初の常設情報発進基地として、どんな人が来るのか、どんなものを望んでいるのかなど不明な点が多いんだと思います。だからみんな、ゲームフロントに行って、もし不満に思ったことがあれば、係の人にちゃんと伝えましょう。だって、こんな場所が出来たこと自体に意義があるのだから。その可能性をおおいに期待いましょうよ！　「新しい分野の展示についても力を入れていきたい」というお話、期待してますよぉ～！

（かややん）



Game Frontと一緒に楽しめるセンターの施設



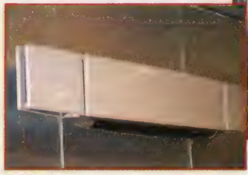
↑建物の外壁には、世界初の横長L型巨大モニタ「アストロウォール」があるぞ

ゲームフロントをひと通り満喫したら、他の施設も見てみてはいかがかな？　パナソニックセンターでは様々なものが揃っているぞ。週末に家族でお出かけ、なんていいかもしれません。



←↓→まだ発売されていない、革新的なデザイン家電も多数展示されている。ちなみに下の写真はエアコンなんです







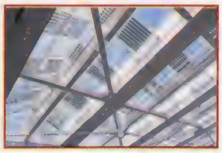
←ブロードバンドカフェ「E-FEEL」は最新の機器でコンテンツが楽しめる



↑テレビ番組などで使用する撮影施設「有明スタジオ」は、ブロードバンド放送対応の最新設備を完備している

←↓センターには、省エネルギー対策に太陽光や風力を使った発電システムや、廃材を再利用した材料が多く使われているのだ





パナソニック デジタル ネットワーク ミュージアム

林原自然科学博物館

Dinosaur FACTory



↑→3階まで届く長～い首を持つ化石がドドーンと展示されている。3階から見る顔はド迫力！

「恐竜（Dinosaur）の、研究の事実（Fact）の物語（Story）の現場を、工場（Factory）のように巡る」というコンセプトの博物館。様々な恐竜の化石や発掘当時の資料などを見ることができるぞ。この施設だけ入場料が必要だけど、その価値は十分にアリ！





↑ティラノサウルスの化石も、間近で見ることができるぞ



←人の背丈ほどもある巨大なアンモナイト！　ちなみにモデルは、まんが「天使家族」でおなじみの、はやのん先生です

料金：大人800円、中高生320円、小学生160円、小学生未満無料

Nintendo Game Front へのアクセス方法

りんかい線「国際展示場」駅下車、徒歩約2分
ゆりかもめ「国際展示場正門」駅下車、徒歩約5分

JR東京駅から行くなら、山手線「新橋」まで行ってゆりかもめに乗り換え、JR池袋駅から行くなら有楽町線「新木場」まで行って、りんかい線に乗り換え、がいい感じです。



祝 発売日決定

12月13日まであと83日!

ゼルダの伝説GC(仮)



ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ゼルダの伝説GC(仮)	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人(2人協力プレイ可能)
発売日	12月13日	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円	その他	GBAケーブル対応

 ※画面は開発中のものです。

E3での衝撃のお披露目から、はや4ヶ月。発売秒読み段階に入ったGC版『ゼルダの伝説』の画面写真が、任天堂から届いた。初めて見たときは思わずずっこけたネコ目短足リンクも、今ではすっかり見慣れたのでは? さあ、間もなく新しい冒険が始まるぞ!

風に吹かれて始まる 新しい冒険



「本作では新たな要素として風の存在があり、風の影響によって随所でさまざまな出来事が起こります」。

任天堂から届いた資料には、このように書かれていた。風の影響をゲームのアイデアに取り入れることは、決して目新しくはない。風を使ったネタは、これまでにもいろいろなゲームで使われてきた。任天堂のゲームだって例外ではない。『マリオ』や『ゼルダ』にも、いくつかの風ネタがあった（たとえば『時のオカリナ』の闇の神殿。ファンから吹き出す強風に押し戻されないように、例のブーツをはいて進んだでしょ？）。

ただし、言い方は悪いかもしれないけれど、これまでにあった風ネタはどれも小ネタだったように思う。ゲームをクリアした後、「ああ、このゲームではいつも風に吹かれていたなあ」と思いかえすほどのものではなかった。

任天堂は新しい『ゼルダ』を、「風に吹かれていた思い出が残るゲーム」にしようとしているのだろうか。もしそうだとしたら僕たちユーザーにとっては、なかなか魅力的なチャレンジだ。風をおもしろさのメイン要素として選んだ限り、任天堂のことだから、それを単なる小ネタの集合体にするわけがない。前作『ムジュラの仮面』では「時間の流れ」がテーマのひとつだった。あきれるぐらいに丁寧に練り込まれた時間ネタの数々に、僕らは圧倒された。その結果、「ああ、クロックタウンでは何度も何度も同じ3日間を過ごし、いつも月におびえていたなあ」と誰もが同じ思い出を共有することができたのだ。

ところでE3バージョンには、風ネタは見あたらなかった。けれど、思い起こせば『時のオカリナ』のショーバージョンには時間の流れネタがなかったし、『ムジュラの仮面』のショーバージョンには3日間システムを匂わせるネタもなければ、空に月も浮かんでいなかった。そんなこれまでのケースを考えると、あえてショーで隠されたものこそがゲームのもっとも重要な要素なのではと推理できる。だとしたら、風の重要度は間違いなく高い。

舟で海に出たとき、ある方向から風が吹かないかぎり、次のステージに進めないのでは？

せまい足場や吊り橋を渡るとき、強風に脅かされるのでは？

ダンジョン内の密室に閉じこめられたとき、風がリンクの髪をなびかせて、爆弾で壊せるヒビわれたすきまを発見できるのでは？

チンクルから風船をゲットして、風に乗って飛んで行けるのでは？

…などなど、編集部では風をネタにした想像を勝手に楽しんでいる。毎回思うことだけど、新しい『ゼルダ』がどんなゲームなのかを想像をすることは楽しい。そして想像はつねにいい方向へと裏切られる。

『時のオカリナ』の開発時に、宮本さんは「光や空気、匂いさえも感じられるような演出を強化したい」とたびたび発言していた。それは「いまここにいる感」をプレイヤーに感じてもらうために避けては通れない道だった。今回の風も同様だろう。

『ゼルダ』は、新しい作品が発表されるたびに、僕らを新しい場所へと連れて行ってくれた。間もなく新しい風が、僕らの頬をなでて、髪をなびかせる。そのとき僕らは、またもや新しい場所に立っているはずだ。

（風に吹かれていた尾関）





⬆E3では5種類のシナリオで遊べた。直接の風ネタはなかったけど、海でも村でも、やさしい風を感じることができた



⬆リンクの背後には大きな風車が見える。風の影響でさまざまなことが起こるゲームなら、この風車は大切な場所のような気がする。グル・グルさんのメロディが聞こえてこない？



⬆E3で遊べたミニゲーム。帆に風をたっぷりと受け止め海原を進むのが快感！ Rでジャンプして、タルの上のルピーをゲットだ。スティックを動かすとリンクが舵（かじ）をクイックイッと操作するぞ

リンクの目の動きに注目しよう

「今回アニメっぽい絵を使ったのにはいくつも理由があるんですけど、リンクの顔の表情がすごく大事だと思っているんですね。とくにリンクの目が動く表情を見て欲しいと思っています」(E3での宮本さんの発言)。

たしかにE3バージョンで見たリンクの表情は、まさに百面相だった。2D時代のドット絵リンクには表情がなかったし、N64版リアルタッチのおとなリンクは、大きく表情を変えることはなかった。そんな今までのリンクに馴染んできた人は、新しいリンクのさまざまな表情に驚くだろう。

誰かと会話するときや戦闘シーンだけでなく、リンクがひとりで行動しているときですら、コントローラの操作に反応して、本当にくるくると表情が変わるのだ。しゃがんだとき、カベに背を向けて立ちそっとのぞきこむとき、回転斬りで疲れたとき、いろいろな場面でオーバーなくらいにコミカルな表情を楽しむことができる。

ただ、そんな表情豊かなリンクが、ちっとも意外ではないのだ。表情豊かなリンクを初めて見るはずなのに、ずっとそんなリンクを知っていたかのような不思議な気分だ。それはきっと、コントローラを握っている自分自身が、ゲームをプレイしながら百面相をしていたからだと思う。みんな危険な場所へ向かうときは不安な表情をしているでしょ? アイテムをゲットしたときはうれしそうな表情をしているでしょ? 新しい『ゼルダ』の画面に映っているリンクは、まさに自分自身ってことだ。



←青いシャツの子供に注目するリンク。子供の動きにリンクの目がついていく。ちなみに場面によっては、コントロールスティックを倒した方向に、リンクの目が動くのだ。右に倒せば目が右にキョロって



↑FC～SFC時代のリンクはいつも無表情。すました顔で敵を斬る、ツボを割る、みたいな(笑)



↑おとなリンクはクールな感じ。おかげで女性ファンが急増した。いいねえ、モテモテ君は

ブタブタ小ブタ、こいつに決めた

突然だけど、『ゼルダ』と言えばニワトリの「コッコ」でしょう。ところが、今回はまだニワトリの姿を確認できていない。そのかわり、スタート地点の村でブタを発見。ニワトリを持ち上げて高い場所からジャンプすれば滑空できたけど、ブタを持ち上げてもいいことありません。たぶん。





↑『ムジュラ』のボンバーズイベントで現れるニワトリをいじめると、こんなメにあいます…



↑草むらでしゃがみ、ほふく前進で進むリンク。気がつかれないように、そろりそろりと…



↑つかまえたー! …ってブタかい! 任天堂から送られてきたこの写真を見て、E3での自分のプレイを撮影されたのかと思った。村にブタがいたら、普通つかまえるよね? なによりもブタ優先で

ダンジョンで繰り広げられる戦闘と謎解き

これまでに発表された戦闘に関わる新しい要素で、もっとも注目したいのは「敵が落とした武器を拾って使える」という仕様だ。先へ進むために、敵が持っている武器を利用しなければならない場面もあるかもしれない。また、リンクの剣よりも敵の武器のほうが威力が大きければ、それを使ったほうが効率よく攻略できるかもしれない。もちろんブーメランなどのおなじみのアイテムも登場するだろうから、戦闘時に選択できる攻撃手段は前作よりも増えることになりそうだ。

ちなみにアニメタッチの絵で動くリンクは、まったく違和感なし。前作と同じ感覚でプレイできる。





➡建物の中を進むリンク。窓から廊下に光が射し込んでいるのがいい感じ。ここもダンジョンの一部だろうか？ それとも…





➡ダンジョンの中では謎解きも楽しみのひとつ。ちなみに今回は煙の表現が独特だ。こんなふうに木箱を押したときにも、煙に注目してほしい





⬆衝撃波や炎のエフェクト、戦うリンクの表情、新しい敵の姿などなど、戦闘中にも目を奪われる部分が多い

画面表示をチェック！

●ハート&魔法ゲージ

いつもと同じ位置に、いつもと同じ感じであるのがうれしい。発表されたわけではないけど、ハートのかけら集め、ビンのクスリ、体力&魔法力をのばす、…といったいつもの楽しみもきっとあるに違いない。大妖精はどうなる？

●アイテム&アクションアイコン

アクションボタンが、BボタンとRトリガーに振り分けられていることに注目。よりプレイしやすいようにするための改良らしいので、完成版をプレイするのが楽しみだ。Aは剣専用なので、アイテムはYとXの2つにセットすることになる。ちなみに『時のオカリナ』～『ムジュラの仮面』では、一度に3つまでアイテムをセットできた。

●カギ&ルピー

これもいつも通り。ところでカギマークがあるってことは、ここもダンジョン？

●注目カーソル

前作では、敵などに注目すると矢印がくるくるまわるターゲットに変化したけど、今回は矢印のままなのかもしれない…。



⬆E3で見ることができた敵の中で、個人的にいちばん気に入ったのがこいつだった。溶岩が吹き出す場所で出会ったんだけど、いかにも火の鳥って感じでしょ。ちなみにここもダンジョンの一部だ



⬆ものすごく危なげな吊り橋の上での戦闘。E3でプレイしたときは、うっかりロープを斬ってしまい谷底に落ちてしまったが、本番ではうまくやろうと思っています…

GBAとつないでチンクルを呼べ

キューブとGBAをつなぐことによって、GBA側でチンクルを操作して、キューブ側のリンクを助けることが可能だ。これだけ書くとなんのことやらわからないと思う。なにしろ今までになかった、まったく新しい遊び方なのだ。くわしくは右の画面写真をチェックしてほしいが、ようするにリンクを安全地帯に立たせたまま、離れた場所に爆弾をセットすることができるのだ。2人で協力プレイするもよし、1人2役でがんばるもよし。いずれにしろ冒険が楽になることは確実だ。

E3で実際に協力プレイしたときは、2人が同時に勝手に動き回るのは難しいと思った。慣れてくればそれもできるのかもしれないけど、1人で2つの画面をじっくり見ながら落ち着いてプレイするのがいいようだ。下の例のようにわかりやすいケースだけでなく、パズルっぽい謎解きネタとしてもチンクルを操作してみたいけど、はたしてどうなる？

ちなみにGBA側にはソフトは不用。GBA本体とGBAケーブルがあればOK。また、GBAでチンクルの助けを借りなければゲームをクリアできないっていうこともなさそうだ。でも、会ってみたいな、チンクルに…。

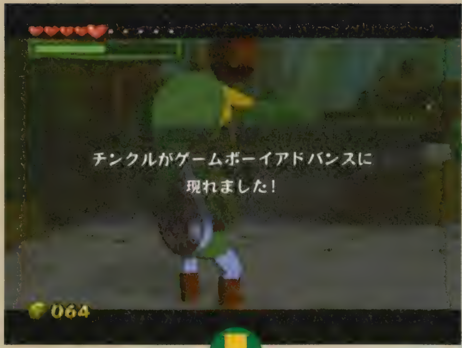




↑GBAで行ったことが、キューブ側のテレビ画面にすかさず反応しておもしろい



↑E3会場では、なぜか1台だけこっそりセットしてあった。なので、かえって目立つ（笑）。みんな興味しんしんでした



1 GBAをつなげてチンクルを呼ぶ

GBAとキューブをケーブルでつなげた状態で、アイテムのチンクルシーバーをYかXボタンにセットする。セットしたボタンを押すと、画面にメッセージが表示される



2 GBA側でチンクルを動かす

GBAの画面でチンクルを動かす。緑のカーソルがチンクルで、黄色のカーソルがリンクだ。画面には、いまリンクのいる場所がマップとなって表示されているはず



3 マップを見ながらアイテムを使う

爆弾を使いたい場所まで移動したら、ドカン！ このときリンクがそばにいると爆風にまきこまれてしまう。アイテムには、爆弾のほかにもメガホンがある（リンクを呼び寄せることができる）



4 キューブ側で効果が現れる

キューブ側の画面ではチンクルの姿は見えないが、床にカーソルが現れる。その真上にチンクルがいるっていうワケだ。画面右上のGBAアイコンに注目！



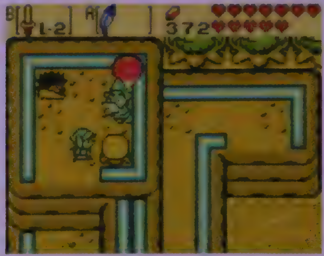
ところでチンクルって誰だ？

まず、そのファッションがすごい。全身を緑のスーツでくるみ、なぜかその上から赤いパンツをはいている。ものすごくオヤジくさい顔だけど、しゃべる言葉は子供みたい。このなんとも不思議なオヤジ子供、いや子供オヤジは『ムジュラの仮面』でデビューした。

自分は妖精の生まれ変わりだと信じている、永遠の夢見る少年なのだ。ちなみに父親は沼の観光ガイドで働いている。その後『ふしぎの木の実』や『スマブラDX』にも登場し、着実に任天堂看板スターへの階段を上っているようだ。年齢は35歳。



↑クロックタウンの北で、ゲームの序盤に出会う。その後、いろいろな場所で浮かんでいる



↑GBC『ふしぎの木の実』（時空の章）でも、やっぱりマップ屋として登場した

ゼルダの伝説GBA(仮)
神々のトライフォース＆4つの剣/The Four Swords

GBアドバンス

タイトル	ゼルダの伝説GBA(仮)	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人用
発売日	12月予定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	未定		

伝説の名作がよみがえる！

91年11月21日、スーパーファミコン発売の1年後に満を持してリリースされた傑作ゲーム、それが『神々のトライフォース』だ。数ある『ゼルダ』シリーズ中、これがいちばん好きだという人は多い。光と闇の世界を行き来しつつ、数多くの謎を豊富なアイテムと適度なアクションで解き明かしていくそのシステムは、少しずつ姿を変えながら『夢をみる島』(93年GB)、『時のオカリナ』(98年N64)、『ムジュラの仮面』(00年N64)、『ふしぎの木の実』(01年GBC)へと受け継がれていった。最初の2作がディスクシステム用ソフトだったので、『ゼルダ』はまさにこの作品でメジャーブレイクしたのだ。

あれから11年(おいおい、11年だってよ！ 当時プレイしたみなさん、信じられますか?)、GBAで『神々のトライフォース』が発売される。しかも、GBA版独自のアレンジが追加されているという。初めてプレイする人はもちろん、11年前にクリアしたという人もプレイしてみてほしい。





↑ある嵐の夜、どこからともなく聞こえてくる声にみちびかれ、リンクはハイラル城へと向かう。このオープニング、一生忘れない…

ここだけの話、先日数年ぶりにSFC版をプレイしたら、どうしても解けない謎があり、先へ進めなくなってしまった。きっとあなたもそうだ。簡単にクリアできると思ったら、痛い目にあうはず。行こう、共に、まずは深夜のハイラル城へ！

GBA&SFC画面を比較してみよう



SFC



ゲームボーイアドバンス

同じ場面で見比べると、GBAとはまさに手のひらにおさまるスーパーファミコンなんだなと実感できる。画面のタテ・横比率にも注目してほしい。GBAのほうが広く感じるのは気のせいだろうか…?



一人でじっくりプレイするなら『神々のトライフォース』を！



友達とワイワイガヤガヤ冒険するなら『4つの剣』を！

4人の勇者の成長物語

2〜4人で遊べる『4つの剣』は、まったくの新作だ。プレイに参加する人数によってダンジョンが変化するなど、新しいシステムが盛り込まれている。ときには協力したり、ときには仲間を裏切ってみたり、「対戦」ゲームならではの熱いプレイを楽しめそうだ。ケンカはしないようにね。

ステージセレクト

火山のステージ、氷のステージ、森林のステージなどが舞台となる。トライフォースの試練として、勇者たちは剣を片手にさまざまなダンジョンにチャレンジするのだ



4人で強力！

ダンジョンの中には、仲間と協力しなければクリアできない謎解きが盛りだくさんだ。一人では動かせない大きなブロックも、みんなで協力すれば、ほらほらごらんの通り！



4人で争う！

スイッチを踏むと、地面からルピーがわんさか現れた。こういうときは協力不要。我先にと、みにくく争ってルピーをかせげばOKだ。まさに、昨日の友は今日の敵状態



SQUARE is Back!

6年間の隔たりを乗り越えて新たな歴史がここに始まる





任天堂ハードに

スクウェアが帰ってきた!



96年5月を最後に、任天堂ハードから袂を分けていたスクウェアが、この冬、じつに6年ぶりにゲームを供給する。しかも『FF』『聖剣』といった強力ブランドを引っさげての、劇的なカムバックで。任天堂との訣別から今日まで見続けてきた一人として言いたいことは山ほどあるけど、まずは一言。おかえり、スクウェア。

このページの画面写真：左より聖剣伝説2／ロマンシングサ・ガ2／ファイナルファンタジーⅦ／ファイナルファンタジーX／ファイナルファンタジーXI



今冬発売予定 GBA

ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス



『オウガシリーズ』の生みの親であり、スクウェアを代表するクリエイターの一人となった松野泰己さんがプロデュースを手がける完全オリジナル新作。

ソフト紹介　p24

12月発売予定 GBA

チョコボランド

PS版『ダイスDEチョコボ』に、GBAならではの新要素をプラスしたボードゲーム。見かけとは裏腹に、奥深い戦略性を秘めたタイトルだ。

ソフト紹介　p30

Coming Soon!!

2003年春発売予定 GC

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

任天堂のCM「つぶよりゲームキューブ」でいきなり映像が公開され話題となったタイトル。映像は出たものの、内容に関しては、「アクション性の高いRPGで、GBAとの連動」すること以外一切不明。このタイトルのみ任天堂からの発売となる。

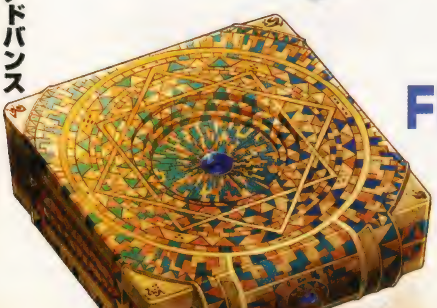
2003年夏発売予定 GBA

聖剣伝説（仮称）

初代GB版をフルリメイクさせて新たなものにするという1作。温かみのある美しいグラフィックと、高いアクション性が魅力のRPG。画面は未公開。



その日、街はボクの知っている街ではなくなった。



FINAL FANTASY
[究極の幻想]

闇に封印された魔導書、グラン・グリモア。手にした者は、世界を一変させる力を得られるという。その本はいつしか「究極の幻想」(FINAL FANTASY)と呼ばれるようになった。

一軒の古本屋の片隅で、埃にまみれ、ボロボロになりながら眠っていた一冊の本。何年も人の手に触れられることなく閉ざされていたページには、読むことのできない古代文字が記されていた。それが「FINAL FANTASY」と呼ばれる偉大な魔導書だったのだ。現実世界から逃げ出したいと願っていた主人公の3人が開くこの古びた一冊の本が、平凡な田舎町を剣と魔法の世界へと一変させてしまうことに・・・。

意欲的なシステムを投入した新・タクティカルシミュレーションRPG

GBアドバンス	
タイトル	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス
発売元	スクウェア
発売日	今冬
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	未定

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™
ファイナル ファンタジー タクティクス アドバンス

幻想世界イヴァリースにいざなわれた少年たちの物語

97年にPSで発売されミリオンヒットを記録した『ファイナルファンタジータクティクス』。このGBA版はそのタイトルこそ受け継いでいるものの、じつは新たなシステムと物語で構成された完全新作。剣と魔法、そして法と秩序の世界イヴァリースを舞台に、3人の少年少女を主人公として展開するシミュレーションRPGに生まれ変わったのだ。



⬆バトルにはジャッジメントシステムという新たな試みを導入


⬆種族やジョブなど、ＦＦらしさの残る設定はそのまま受け継ぐ



➡主人公はどこにでもいる、悩みを抱えた平凡な少年少女たちだ

古書FINALFANTASYがすべてのはじまり

物語は、主人公の少年マーシュがStイヴァリースという田舎町に引越してきたところから始まる。田舎暮らしに慣れないマーシュの友達は、気弱で大人しい性格の男の子ミュートと、優等生だけど勝気で敬遠されがちな女の子リッツの2人だけ。お互いを深く知ることもなく、親友とも仲間とも呼べない3人は、ある日一冊の古びた本「FAINAL FANTASY」を手にし、世界を一変させてしまう。それは、マーシュたちが夢見ていたゲームの世界そのものだったのだ。



⬆何気ないミュートの一言が、まさか現実のものになってしまうなんて…!?



⬆正義感は強いが、それを表にうまく出すことができないマーシュ。いじめられたミュートをかばうことができなかったようだ



⬆ミュートが古本屋で見つけてきたボロボロの一冊の古い本は、闇に封印されていたはずの魔導書。もちろん3人はそれを知らない



⬆不思議な本を開くことで、現実のいやな出来事から逃れることができた3人。それが思いもよらぬ展開に結びつくことに

友達だったはずの2人が



⬆異世界で出会ったミュートは、現実世界とは違った姿をしていた

⬇現実世界では友達だったはずの2人に、何が起きたのだろうか？


お互い別の道へ…

それは、ボクが創った剣と魔法の世界。法と秩序がすべてを支配する幻想世界、イヴァリース。



リッツ・マルール

勝気で男勝りの女の子。勉強も運動もできる優等生だが、はっきり物を言い過ぎるせいか周りから敬遠されている。こっそり染めている白髪がコンプレックスで、気にしている。

2人が大人しすぎるだけでしょ。
何よ、私ばっかり勝気みたいな言い方して・・・



マーシュ・ラディウユ

他人の痛みのわかる、心の優しい少年。田舎町に引っ越してきた理由は、両親の離婚と、病弱な弟ドネッドの症状が思わしくなく、空気のきれいな場所に来る必要があったため。一変してしまったイヴァリースを元に戻す方法を探すことに。

ボクは・・・黙ってかばうこと
くらいしかできないよ。
ケンカは苦手だから。

ブロック状に砕けたページと、そこに浮かび上がる円状の不思議な模様。そして中央にあるのはクリスタル・・・？　これが魔導書「FINALFANTSY」の真の姿なのだろうか!?





そう、マーシュはじゃまなのさ。
みんなが望んだこの世界を壊そう
としているんだから！

ミュート・ランデル

ママの形見のぬいぐるみをひと時も放さない、内気な男の子。学校ではいつもいじめられている。父のシドは飲んだくれ、いつもひとりぼっち。彼が見つけた本が物語の始まりに。

法と秩序、混沌からなる3つの新システム

『FFT-A』では、これまでのシミュレーションRPGとは一風異なる、新たな試みが多数盛り込まれている。もっとも大きな特徴は、異世界イヴァリース全土に制定され、すべてのバトルに影響を与える法＝ロウの存在。すべてのバトルは管理されるのだ。



⬆バトルの種類を問わず、「ロウ」による制約が存在する



ロウがすべての世界

⬅一見オーソドックスに見えるバトル画面だが、これまでのタクティカルバトルとはコンセプトが大きく異なる

法のもとすべてのバトルを騎士ジャッジが監視 ジャッジメントシステム

「殺し合い」や「戦争」が禁止のイヴァリースでは、すべてのバトルに、ロウを監視し裁定する"ジャッジ"が介入する。ジャッジは、バトルでロウが守られているか常に監視し、それを破るとペナルティを課す権限を持っている。その裁定は絶対で、誰もジャッジの審判から逃れることはできない。



➡ロウはバトルにおいて足かせとなるが、戦況に応じて利用する場面も出てくる



➡FFでなじみ深いアビリティがズラリ。ロウによっては使用禁止になることも



⬆イメージイラストに登場する重厚な騎士がジャッジその人だ

便利屋組織に属してクエストの依頼を受ける クランシステム

イヴァリースの各地に存在する組織「クラン」に属し、クエストの依頼を受けることで物語が進行。請け負うクエストはプレイヤーが選択できるのだ。



➡クランはいくつかの勢力があるらしい。どこに属するかも重要?







➡請け負ったクエストが別のクエストに続くことも



⬅異世界では3人はバラバラに行動しているようだ

拠点シンボルでワールドマップを自由に作る

イヴァリースのワールドマップは、決まったものが存在しない。プレイヤーがクエストやバトルを通じて拠点シンボルを手に入れ、それを好きな場所に配置していくことで、自分だけのマップが作られていく。位置関係と距離は比例するため、クエストの難易度に関わってくる場合もある。

➡ほとんど何もない状態でスタート。自分でマップを作るのだ



リージョンクリエイションシステム

見たこともない異形の種族との交流と戦い。



ヴィエラ族　気高く麗しい女狩人。俊敏な動きと、精霊と交信できるという耳が特徴

人間族　突出した能力はないがオールマイティにこなす。物理的な攻撃がやや得意

モーグリ族　器用さに優れた種族。いたずら好きで、人を驚かせることが大好き

ン・モゥ族　争いを好まないが気の流れを感じ、時の流れまでを操る高い能力を持つ

バンガ族　気性が荒く好戦的。強靭な肉体と高い攻撃力をいかしたジョブが向いている

ディレクター村澤裕一さんが語る『FFT-A』

『FFT-A』でプロデューサーの松野さんとタッグを組むディレクター、村澤さんにお話を伺いました。

―― 村澤さんは以前クエストで『タクティクスオウガ外伝』（以下『～外伝』）を制作されていたわけですが、今回のプロジェクトが実現した経緯を教えてください。

村澤 もともとは今年の春、GBA『タクティクスオウガ外伝』の次のプロジェクトを検討していた時期に、松野（現スクウェア第4開発事業部長。オウガシリーズの原作者）から、スクウェアのゲームの開発をしないかというがありまして。そのころクエストでは大きなプロジェクトを動かすために体制を整える必要があったので、スクウェアと協力体制をとれれば、より広がりのある作品ができるんじゃないか、ということになって。まだその段階では『FFT-A』を作るという話にはなっていませんでした。

具体的に何を作るかというとき、GBAで『～外伝』を作ったノウハウがあるので、同じ系統のゲームならスムーズに開発できる、と。開発期間ギリギリまで作りこんだとはいえ、やりきれなかったことがあるという声も多かったんです。そこで松野と話し合って、『FFタクティクス』を、まったく新しいものとして作ろう、と。そのカラーを出すにはどうしたらいいのか、かなりの時間をかけて検討しました。任天堂ハードでスクウェアがソフトを出すという話は、じつはまったく別の流れで決まった話なんですがタイミングがよかったですね。

―― 開発はクエストで「タクティクスオウガ外伝」を作っていたメンバーが中心なんですか？

村澤 そうですね。さらにもともとのスクウェアのスタッフが一緒になって開発しています。

―― 今後『オウガ』シリーズの新作を松野さん監修の本来の形で出すこともありうる？

村澤 あるかもしれませんね。いまはそこまで頭が回らないので、まったく予定はないんですが（笑）。

―― スクウェアの環境はどうですか？

村澤 エレベータが広くてビックリしました。こんなところで働けるんだなぁ、と（笑）。環境については、以前は当然クエスト内部のチームだけしか見えなかったのですが、いまは他のチームがいろんなゲームを作っているのが見える。いろいろな作品を作っている人間と机を並べてやっていると、いい刺激になりますね。まわりにたくさんのライバルがいるような感覚です。最近では『FFクリスタルクロニクル』のTVCMも流れていたし。

―― 『FFT-A』はこれまでのどの作品ともだいぶ雰囲気が違うものになるようですね。

村澤 殺し合い的な生々しい戦闘や、正義と悪の対立といった重いテーマから一度離れて、軽い雰囲気で楽しく遊べるようなものにしたかったんです。それがいちばんベースとなるコンセプトでしたので。

―― 『FF』シリーズと『～外伝』のコンセプトの違いを具体的に教えてもらえますか？

村澤 根本的な部分で言うと、目指すべき方向性と、ターゲット層の違いですね。『～外伝』はシミュレーション要素を突き詰めていくことで、いろんなパラメータが絡みあって、その数値を考えながらプレイすることに喜びを感じるゲームだと考えています。

『FFT-A』では広い年齢層に遊んでもらえるように、理解しにくい部分を極力わかりやすくして、表現的にもとっつきやすくなっていると思いますよ。

―― 大きな特徴であるジャッジメントシステムとロウについて教えてください

村澤 バトルではユニットをロストすることはありません。それは、今回のバトルを競技に近いものとしてとらえているからなんです。競技であるからには、当然審判が必要だろうということで、審判人「ジャッジ」が登場します。バトルになるとどこからともなく現れて、裁定をするという。

この世界にはすべてにおいて必ずルール＝ロウというものがあります。バトルのときもそれは生きていて、このルールを破ったものに、ペナルティを与えるためにジャッジが存在するんです。

―― 具体的にその流れを教えてもらえませんか？

村澤 たとえば、「炎使用禁止」というロウがある場合。使用禁止というのはあくまでルールですので、システム的に使えなくなっているわけではないんです。ですからプレイヤーの判断によっては炎の攻撃を使うこともできます。しかしそれはペナルティの対象となりますから、破りたければ破ってもいいけど、その代わりにペナルティが課せらてしまう。ロウを守るべきか破るべきか、その兼ね合いを楽しんでもらえたらと思っています。

―― マップは『～外伝』のベースが生きているように見えますが。

村澤 マップをプログラムで自動生成するシステムがありまして。クエスト時代の松野から数えるともう4代目くらいにバージョンアップしているんですが、CPUにできるだけ負担をかけずに、いかに効率よく変化のあるマップを作れるか、試行錯誤しながら作っています。ノウハウは十分あるので比較的スムーズに開発できていますが、その分今回はマップ数を増やそうという方向でやっているところです。

―― ゲームショウで出展されているバージョンはどんな内容のものなのですか？

村澤 15分くらいでゲームの概要がわかる感じになっています。クエストの依頼を受けて、バトルを遊んで、イベントを見て。物語のさわりの部分を見て、世界に触れていただけたら、と思っています。



スクウェア
第4開発事業部
プランナー
村澤裕一さん

クエストより移籍。『FFT-A』では開発ディレクターとして参加。「GBAを知り尽くした」という自信に満ちたコメントも

村澤さんのクエスト時代の作品

オウガバトル64（任天堂）



←複数で構成したユニットごとに指示を出すのがシリーズとは大きく異なる。村澤さんはプログラマーとして参加

タクティクスオウガ外伝（任天堂）



←前作のシステムを引き継ぎつつ、天候や時間変化などを追加。村澤さんはディレクターとして参加



↑まさか自分が『FF』と名のつくものをやるとは思いもしなかった、という村澤さん

タクティカルシミュレーションRPGのスタンダードを築いた松野泰己さんと、その礎をさらに進化させ、追求してきた村澤さんという、強力タッグが実現した『FFTA』。前作『FFT』とも『オウガ』とも違う、新しいタイプのシミュレーションRPGの誕生に期待は高まるばかりだ。



チョコボが「魔石」を操る対戦ボードゲーム

おなじみのチョコボがボードゲームの主人公となってGBAに登場。ダイスを振ってコマを進めるだけでなく、「魔石」を使ってのかけひきなど、奥深い戦略性も大きな魅力なのだ。

最大4人プレイOK!



↑友達キャラの力を封じた「魔石」を使い他のプレイヤーと熱いかけひきが展開

冒険の舞台チョコボランド

楽しいピクニックの途中で、空から突然現れた謎のダイス。チョコボたちはダイスの放つ光に包まれて、見たこともない不思議な世界に迷い込んでしまった。変化に富んだ地形や不思議な仕掛けで形作られたこの世界が、冒険の舞台となるのだ。



魔石召喚でライバルを攻撃

↓攻撃魔石「ラミア」の効果でチョコボが混乱!?



追加要素も多数アリ!



↑移植元のPS版に多数の新要素がプラス!!

GBアドバンス	
タイトル	チョコボランド
発売元	スクウェア
発売日	12月
価　格	未定
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1～4人用
備　考	GBA専用通信ケーブル対応

SQUARE is Back!
スクウェアが帰ってきた! LINEUP 2

スクウェアの看板キャラがGBAにやってきた!!



チョコボランド™
A Game Of Dice

シンプルなのに奥深い、ゲームシステム

ゲームの基本的なルールは、ステージ上のマス(土地)を自分のものにして、そこに止まったライバルからCP(クリスタルポイント)を獲得、一定ポイントを貯めてゴールすれば勝ちというもの。マスを自分のものにする「友達魔石」や、ライバルを攻撃する「攻撃魔石」を上手に使って、勝利を目指すのだ。

クリスタルポイントを集めて いちばん早くゴールへ行こう

1. ゲームスタート!!



←スタート時はマスを自分のものにするときに配置する「友達魔石」を選んで出発の準備を整える

2. クリスタルをチェック!!



←ステージ上に4つある「チェッククリスタル」を通過してスタートに戻ると、ボーナスCPがもらえる

3. 「友達魔石」でマスを自分のものに



←空いているマスは「友達魔石」を配置すれば自分のマスにできる。ライバルからCPをもらえるぞ

4. 「攻撃魔石」でライバルのジャマをする



←「攻撃魔石」を使えば、ライバルを動けなくしたり、ライバルのマスを使えなくしたりできる

5. マスをレベルアップ!!



←自分のマスは同じ「友達魔石」を配置したり、CPを消費することでレベルアップ。マスの価値が上がる

6. 目標ポイントをためてゴールへ!!



←ステージごとの目標CPを達成し一番早くゴール(スタートマスに着く)!!

チョコボのこれまで

デビューから今年で14年目を迎えるチョコボ。これまでの出演作をピックアップしてみました。

ファイナルファンタジーシリーズ



→じつは第1作にはチョコボは登場せず、88年12月に発売された『FFII』がチョコボデビュー作。最初は主人公たちが乗る動物だった(写真はFFX/PS2)

チョコボの不思議なダンジョンシリーズ



←自動生成ダンジョンを探索するアクションRPG(写真は97年12月発売の第1作/PS)

チョコボスタリオン



→99年12月に発売の競走「羽」育成SLG。なんとあの『ダービースタリオン』シリーズの薗部博之さんが配合システムを監修。カップリング版『チョコボコレクション』にも収録/PS

チョコボレーシング



←FFでおなじみのキャラたちが、激しいデッドヒートを繰り広げるレースゲーム。99年3月に発売されたのちに『チョコボコレクション』にも収録された/PS

FFシリーズでおなじみのキャラが続々登場

『チョコボランド』には白・黒魔道士などおなじみのキャラもライバルとして登場。そのほかにも、FFシリーズでみかけたことのある敵モンスターも続々現れるぞ。それぞれデフォルメされたかわいい姿で登場するけど、「攻撃魔石」の中には迫力の召喚シーンで現れてライバルのおじゃまをするキャラもいるのだ。

⬇「攻撃魔石」サボテンダーを召喚すると、いきなりこんな大きなサボテンダーが出現!! いったいどんな効果があるのだろうか…!?

巨大サボテンダー



「魔石」を自在に操り友達キャラを召喚!!



➡「攻撃魔石」のワームが発動!! 画面いっぱいに出る謎の呪文の効果は、チョコボを深い眠りに引き込むというものなのだ

モルボル



⬆さまざまな状態異常でプレイヤーを苦しめた嫌なキャラだ

サハギン



⬆チェッククリスタルを通過して大きな口を開けて大喜び

ラミア



⬆CPをライバルに奪われて、悲しそうな顔をしているラミア

携帯ゲーム機ならではのお手軽機能を満載

PS版からGBAに移植するにあたって、より快適にプレイできるように、携帯ゲーム機ならではの工夫や、特殊機能を追加。どこでもセーブ機能や、対戦プレイのスタイル選択など、場所を選ばずどこでもプレイできる便利な作りになっている。GBA 1台とソフトが1本あれば、どこでも4人で楽しめるのだ。また、ボードゲーム初心者でもスムーズにゲームに親しめるようなシステムも盛り込まれ、幅広い層に楽しめる工夫がされている。

どこでもセーブできる



⬆ステージマップ上では、自分の番が回ってきたときにいつでもプレイを中断してデータをセーブできるようになっている

同時プレイの方法は2通り

➡GBAを1台持ちまわして対戦可能。色違いのチョコボでも対戦できる





⬆通信ケーブルを使う場合、人数分のソフトと本体でプレイ

初心者にやさしいシステム!!

マーカーで行き先表示



⬅ダイスの目で行くことができるマス目にマーカーが表示される

ハンデも設定可能



➡使えない魔石を設定したり、勝利条件を変えてハンデを設定

見やすいウインドウ



⬅GBAの横長画面に合わせて見やすく

特別企画 図解でわかる スクウェア×任天堂 SPACE MAP

会社の垣根を越え夢のコラボレーションが次々に生まれる

スクウェアが現在任天堂ハード向けとして公式発表しているタイトルは、キューブ1本、GBA3本の合計4本。それぞれがどのような体制で開発されているのかを、わかりやすく簡略化したのが右の図だ。図を見るとわかるとおり、4本中2本が、任天堂と何らかの形で関連がある会社との協力体制を取って開発されていることがわかる。またスクウェアは、今年4月から「開発事業部制」という、開発チームをユニット化した新しい組織構成をとっており、(実際には第8事業部まであるとのこと)、各事業部が独立した形で企画・開発をまかされている。各事業部長のこれまでの代表作を見ると、その部のカラーが見えてくるだろう。

GCユーザーとしては今後GCタイトルが続けて出るのかどうかが気になるところだが、スクウェアの株主向けのアニュアルレポート2002によれば、「メインプラットフォームはあくまでPS2で、同じタイトルをそのまま移植するようなマルチプラットフォーム戦略は取らない」としたうえで、GCとGBAの連動ソフトのような、各ハードの特性を最大限に生かした形であれば、新たなゲーム性の追及といった観点から可能性はあるようだ。

スクウェア

第1開発事業部
事業部長：**北瀬佳範**さん
代表作：FFⅦ　FFⅧ　FFX
北瀬さんはナンバリングFFと呼ばれるFFの正統シリーズを多く手がけている。

第2開発事業部
事業部長：**河津秋敏**さん
代表作：FFⅠ・Ⅱ、サ・ガシリーズ
現在はPS2版の『アンリミテッド：サガ』をメインに制作中。

第4開発事業部
事業部長：**松野泰己**さん
代表作：FFタクティクス、ベイグラントストーリー
FFT-Aのキーパーソン。現在PS2版のFFⅫと同時に制作を手がけている。

GBA ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス
前作『FFタクティクス』の基本システムは残しながら、まったくの新作として生まれ変わったシミュレーションRPG

第3開発事業部
事業部長：**田中弘道**さん
代表作：聖剣シリーズ、クロノクロス、FFXI　スクウェア初のオンラインRPGとなったFFXIを進化・運営中

クエスト
今年6月に開発部隊がスクウェアに移籍。現在FFT-Aの開発に全力投球中。

第5開発事業部
事業部長：**平田裕介**さん
代表作：武蔵伝、パラサイトイヴ2
唯一大阪に事業部を構える。ワンダースワンの移植も多く手がけている。

GBA チョコボランド
PS版で発売されたボードゲームをGBA向けにカスタマイズ、より洗練して開発。

ゲームデザイナーズ・スタジオ
代表：**河津秋敏**さん
ゲーム企画開発会社。また任天堂の山内溥前社長が設立したゲーム制作支援ファンド、"ファンドキュー"から開発資金が供給されている。

GC ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
GCとGBAを連動させた新たなゲーム性をが前面に押し出されるアクションRPG

?

GBA 聖剣伝説（仮称）
初代GB版をGBAの高い機能でフルリメイク・バージョンアップさせ新たなものとして開発中

(株)ブラウニー・ブラウン
取締役社長：**亀岡慎一**さん
任天堂100%出資のゲーム制作会社。スクウェアで『聖剣』シリーズを手がけていたスタッフが設立メンバーとなっている。

任天堂

スクウェアの事業部制とは

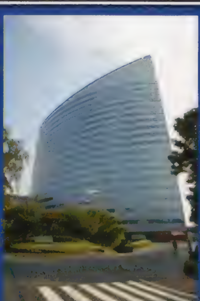
開発現場を知り尽くした責任者（事業部長）に企画・開発運営をゆだねて、経営トップはそのサポートに徹することで、最大限のクリエィティビティを発揮しつつ、クオリティの維持や開発ラインの効率化を目的としたもの。

スクウェアが帰ってきた！

というわけで スクウェアに行ってきました！

東京都は目黒にそびえたつ巨大オフィスビル「アルコタワー」に拠点を持つ、スクウェア本社。村澤さんのインタビューでも話が出たとおり、とにかく大きくてキレイなところなのだ。

巨大なビルが拠点



←半円形の形をしたビル。じつは同じビルにディズニー・インタラクティブもあります

オシャレな受付



↑ムーディな照明で照らされた受付には、きれいなお姉さんとスクウェアゆかりのアイテムが

ミーティングルームの絵は？



↑村澤さんのインタビューを行った部屋には、天野喜孝さんが描いた大きなFFのイラスト

STARFOX ADVENTURES

スターフォックスアドベンチャー™

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スターフォックスアドベンチャー
発売元	任天堂
発売日	9月27日
価格	6800円
ジャンル	アクションADV
プレイ人数	1人用
メモリーカード	3ブロック

発売直前! システム徹底解析&序盤マップ攻略

フォックスたちに与えられた久しぶりのMISSONに参加せよ!!



待ちに待った発売まで、あと少し!! 今回は、もういくつ寝ればプレイできる『スターフォックスアドベンチャー』のシステム周りの再確認だ。ゲームの見所や、どんな謎があるのかを徹底的に解析!! 記事後半には、最初のボスまでの攻略ルート解説もあるぞ! あくまで自力で解きたい人は、ゲームをプレイするまで封印しておこう。

冒険に出る前の基礎知識 画面の見方と操作方法

画面に表示されているものの見方を、以下の囲みにて解説。操作は方向スティックで移動して、触れるもののそばに行くと、ボタンアイコンでどのボタンを押せばいいかを教えてくれる親切設計。ちなみに、カメラはLでいつでもフォックスの後ろに戻すことができ、押し込むと、向いている方向を保ったまま移動することができるぞ。

ライフ(体力)

1つのマークで4ポイント分表示

耳付きのフォックスマーク（？）は1つでライフ4つ分を示す。全部なくなってしまうと、最後にセーブしたところからやり直しだ。



←冒険を進めていくたびに、最大値は増えていく。攻撃を受けたり、高いところから落ちたりすると減っていく。こまめに回復してやられないようにしたい

注目アイコン

反応するボタンのアイコンが自動で出現

話したり、持ち上げたり、アイテムをつかえる場所のそばに近づくと、対応するボタンのマークが自動的に現れる。



←↓注目できるもののそばによると自動的にアイコンが出現。どのボタンのアクションが対応しているかもすぐに分かる。不思議なものにはまず近づけ！

近づくと自動的に出現



ボタンアイコン

ボタンを押すとどうなるかを表示

ABYボタンを押すとどんな行動を取るのかを表示している。A、Bボタンでできる行動は、状況に応じていろいろ変化するぞ。



通常時

←クリスタルスタッフをもっていれば、Aでスタンバイ。スタンバイしたあとはBで戻すか、Aで振り回せる



注目時

←注目したものに対応したアクションができる。どんなアクションになるかは、ボタンの横に書いてあるぞ

魔法エネルギー

魔法を使うたびに減っていくエネルギー。使う魔法によって使用量は変化する。マジックジェムを取ると回復させることができるぞ。

マジックジェムで回復



➡3色あり、色によって魔法ゲージの回復量が違う。敵を倒したあとに出てきたり、自生しているマジックプラントを壊すことで入手できる



アイテムメニュー

ボタンを押すとどうなるかを表示

Cスティックを入力すると現れ、Cスティック左右でアイテム、魔法、トリッキーコマンドを選択。



トリッキーの満腹度

謎解きに必要なエネルギー

トリッキーコマンドを使うたびに、1つずつ消え、青キノコをトリッキーに与えると回復する。トリッキーコマンドは、穴を掘ったり、火を吐かせたりとさまざまな謎解きに使うのだ。



トリッキー

アソーカ族の王子。さまざまなアクションを覚えて、フォックスの冒険の手伝いをしてくれる

↓穴掘りが得意だ





青キノコ

アソーカ族の大好物。跳ね回って逃げるので、クリスタルロッドで叩いてまひさせてから入手する

PDA

マップやレーダーを表示するウィンドウ

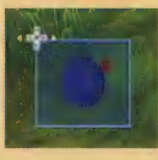
十字ボタン左右で、買ったマップを表示する機能、燃料セル（アーウィンの燃料）の位置を示す機能、注目アイコンの示したものを解説する機能を切り替えられる。マップは上下入力で、拡大縮小が可能だ。アイテムでPDAを選ぶと消すことも可能。



マップ



注目物の説明



コンパス

コミュニケーター スタートでセーブや通信が可能

スタートボタンを押すと現れるメニューで、セーブ、中断、仲間への通信ができる。スリッピーに通信するとアドバイスが聞けるぞ。

主観モード Zでフォックス視点に

Zボタンでフォックス視点に切り替えることができる。切り替えられない場所では、画面上にカメラに×のついたマークが現れるぞ。

クリスタルスタッフ 攻撃や謎解きに使う便利な棒

何かに注目していない時はAで引き抜いて、Aで振れる。いろんなところで使用する。

詳しくは次ページへ

流れるような動きが爽快な棒術アクション

クリスタルスタッフを使った戦闘では、フォックスが簡単な操作で、驚くほど多彩な動きを取る。カンフー映画のような棒術アクションは、謎解きに疲れたときのストレス解消にもってこいだ！



➡戦闘は必ず1対1の戦いになる。多くの敵に囲まれていても、攻撃してくるのはその中の一体なので安心して戦える

スタッフを構えて接近





戦闘モードに

⬆クリスタルスタッフをスタンバイしてから敵に近づくと、画面が敵を中心とした戦闘モードへ切り替わるぞ

⬆画面が切り替わったら戦闘開始！　操作方法が若干変わるので、戸惑わないように、覚悟を決めて戦闘モードへ

Aボタンとコントロールスティックで クリスタルスタッフでの打撃攻撃

Aボタンを押せば、クリスタルスタッフを振り回して打撃攻撃をすることができる。何度もAボタンを押せば、格闘術での攻撃が出ることもある。Xボタンでできるローリングと組み合わせると、より強力な攻撃を打ち込むことができるぞ。



⬅基本の戦い方は、クリスタルスタッフで殴る

スティック入力でアクションが変化

コントロールスティックをかたむけながら攻撃すると、かたむけた方向からの打撃ができる。それによって、感覚的に望みの打撃を繰り出せる。振りかぶり方の違いから、攻撃の出る速度が少し変わる。



入力なし

⬅スティックをニュートラルの状態での打撃。普通に振りかぶって、普通に叩く。ここからコントロールスティック入力で変化する

左入力

➡スティックを倒した方向からの打撃をすることができる。なんとなく、感覚的に打撃方向を調節できるのがちょっと楽しい



コンボアクションはカッコよくつながる

滑らかにつながるコンボの動きを紹介!!　クリスタルロッドの輝きが、技の軌跡をたどり非常にカッコイイ。簡単操作で暴れまわれ！



⬅下からすくい上げるような打撃！　振り上げられたクリスタルスタッフはそのまま次の打撃への動作へ



⬅すくい上げの頂点から横へ引いて次の打撃への予備動作へ。光が強く見えるのは、速く動かしているから



⬅十分な引きができたところで、叩きつける動作へとチェンジ!!　クンという感じで折れ曲がる光の軌跡



⬅打撃後、さらに上に振り上げて次の攻撃へつなぐ。今度は上を経由して右後方へスタッフを引く



⬅右へ引いた後、横なぎの一撃を!!　このあとにも、さらに攻撃をつなげることが可能。反撃のひまはない！

ボタン連打で連続攻撃！ 敵はコンボアタックで倒す

攻撃がヒットしたら、ボタン連打で次々と攻撃をつなぐことができる。これがコンボだ。たいていの敵は、2回のコンボで倒すことができる。逆に、単発の攻撃ではなかなか敵を倒せないのだ。

一発目が当たったら すかさず連打





⬅単発では時間のかかる敵もコンボなら楽に



⬆⬅舞い踊るように連続して打撃を決めていく

コンボ発動時にスティック入力でコンボは変化

攻撃をしている最中にコントロールスティックを倒すと、発動するコンボの種類は変化する。コンボによっては、非常に高い威力を持つものもあり、戦闘を有利にしてくれるぞ。



←戦闘モードに入ったら、Xボタンのローリングとアタックを組み合わせて新しい攻撃方法をとることができる



←ここから新しいコンボを繰り出せるぞ

入力なしはキックでフィニッシュ





↑→棒術から体術へのコンビネーション! 鋭い蹴りが炸裂する



←敵を吹き飛ばす強力なフィニッシュ

左右入力はタメ攻撃でフィニッシュ





↑→棒を振り回しての激しい連打! 敵がひるんだらフィニッシュに



←力をためたスタッフで殴る。敵は吹っ飛ぶ

完璧な敵のガードを崩し有効な打撃を叩き込め

攻撃をガードされると、コンボは発動しない。まずは、敵のガードを崩して1撃目を当てる必要がある。こちらもガードするか、空振りさせて攻めろ!! 単純な攻撃は確実に防がれるぞ。

まさに鉄壁のディフェンス





←一度守りに入った敵には単純な攻撃は通用しない。どんな方向からでも完璧に止めるぞ

敵の攻撃をガードして



↑敵の攻撃を一度受けて、次の打撃が来るまでのスキをついて

反撃を当てる



↑反撃!! もっとも確実に攻撃を当てることができるのだ

攻撃を空ぶりさせて



↑細かく間合いを調整して、敵の空振りを誘う高等テクニック

ふみ込んで攻撃!



↑自分の間合いで攻撃。出の早い攻撃方ならガードされにくい

映画のセットのように作りこまれた世界

ダイナソープラネットにあるものは、細かいところまで作りこまれており、まるでSF映画のセットのような圧倒的存在感を持つ。グラフィックだけではなく、木を叩けばまい散る木の葉や、天気や時間、キャラクタのちょっとしたしぐさにいたるまで、実に細かく作りこまれているのだ。そのクオリティを維持したまま処理オチもなくアクションができるぞ。



⬆木を叩けば、木の葉が舞い落ちてくるし、木になっている実を、木の幹を叩いて落とすこともできる。こんな細かいところまでこだわって作られているのだ

SF映画のようなビジュアル



⬆未開の惑星にアーウィンがある風景は、どことなくシュール。SFというか、スペースオペラ風だ

ダイナソープラネットのリアリティあふれる世界

冒険の舞台ダイナソープラネットには、さまざまな環境の土地が存在する。雪山や洞くつ、海やダンジョンなど、さまざまな地点を探索することになるぞ。ダンジョンの特色も、そこが地底か、建造物かで大きく見た目も仕掛けも変化するのだ。広い惑星のさまざまな場所を存分に探索しよう！







⬅緑萌えるソンテイルの里。実のなる木や色とりどりの花が咲いている場所もある



⬆⬅雪が降っている地域もある。ちらちらと降る所もあれば吹雪く地域もあるぞ



⬆⬅カベが高温になっていて、触れたらダメージを受けてしまうような場所も



⬅澄んだ水のたたえられた水源。滝のしぶきも非常に美しく描写される



⬅人工的な建造物も方々に存在する。ここは恐竜の聖地クラジア宮殿



⬅商売を営む恐竜がいる。落ちてるものを勝手に商品にすることもあるらしい…

惑星の昼夜はもちろん天候までをも完全再現

惑星上ではリアルタイムで時間がたち、昼夜と天候が変化する。夜になれば雲のあいだから星を見ることすらできるほど、細かい作りこみがなされている。冒険の合間にじっくり見てみるのも一興だ。



←夜が明けると、眠っていた恐竜たちもだんだん目覚めてくる。見通しもよくなり冒険がしやすくなってくる時間帯だ。ちなみに敵は年中無休で襲ってくる



←最も明るくなる時間。観光にも冒険にも向く



↑日が沈み始めると、空は茜色に染まっていく。ここからゆっくりと明かりがおちて、太陽に変わって月が大地を照らすようになるのだ。恐竜たちはそろそろ眠ってしまう時間帯。眠っている恐竜と話すことはできなくなり、明日の朝を待たねばならない



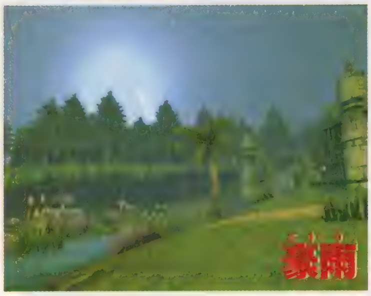
↑夜には月が出て、晴れた日なら雲の切れ目から星が見える。月はクレーターによる陰影まで確認できるのが分かるだろう。グレートフォックスの姿でも見えそうなほど、細かい描写がなされているのだ。月はゆっくりと動いていって、やがて太陽にその場をあけわたす。こうして日は変わっていくぞ



←青い空に白い雲。晴れわたる青空はまさに冒険日和!! 周囲も明るく、探索するのに都合がいいかも!?



←空は一面の雲に覆われて、微妙にブルーでバッドな天気。夜になっても星が見えなくなるのは残念な天候だ



←雨が降る時は雷をともない、滝のようにいっぺんに降ってくる。ざばざばと遠慮なく降る雨には天候の無情さが感じられる

毛皮のふさふさ感までバッチリ表現されたキャラクタ

キャラクタは、フォックスの毛皮のふさふさ感までも細かく処理されている。ムービーと、アクション時で同じモデルを使えるほどデキがイイ。細かなしぐさもキャラによって設定されてるぞ。



←ところどころでストーリーを説明するムービーが挿入される。カメラは寄り気味になって、キャラクタの細かいところまで見られるぞ



←ムービーと同じクオリティで行動できる。処理オチもなく快適だ



↑何もせずにボーっとしていると、トリッキーが転がりだす。どことなく犬っぽい動きに和む光景だ。このように、各キャラクタごとに特徴のある動きを見せてくれる。フォックスはしっぽや耳がぴくぴくと動くぞ



↑近くで見ると、フォックスの毛皮のふさふささっぷりが堪能できる。しっぽも耳も、かなりのふさふさ具合だ。ちなみに、バックパックに刺さっているのは、収納状態のクリスタルスタッフ

しっぽもぴこぴこ動くコダワリ

フォックスや、クリスタルのしっぽは、ほうっておくとぴょこぴょこと動く。こんな細かい癖のようなものまで作りこまれているのだ。

フォックス　クリスタル



観察力の試される歯ごたえのある謎解き

レア社で作られているゲームの大部分と同じく、謎解きは非常に歯ごたえがある。ひとつの部屋に入ったら丹念に周囲を見回して、ちょっとした状況の変化からなすべきことを探す必要があるぞ。周囲をただ見るのではなく、じっくりと観察して何をすれば先に進めるかを探し出そう。

代表的な仕掛けは、壊せる壁とスイッチの2つ。まずはこれを探すのが重要だ。

恐竜から情報収集



↑謎解きの基本は情報収集。恐竜に話を聞いたり、ムービーが流れたらじっくりと観察したりして、情報を入手する

フォックス視点で観察！





↑↓新しい部屋に入ったら、とりあえずくまなく調べる。カメラに写らない場所はフォックス視点でチェック!!



←高さのある場所では、フォックス視点で見ないと行くべき場所が見つからないこともある。じっくりと観察しよう！



↑遠くにいる敵を見つけることもできる。弱い敵ならヒートブラストで先制攻撃！

ドアの開閉や橋を伸ばすスイッチを探し出せ！

スイッチには、2つ種類があり、さまざまな場所に仕掛けられている。スイッチを操作することで、ドアが開いたり、橋が伸びたりして、今までいけなかった場所へと行くことができるようになる。



レバースイッチ

クリスタルスタッフを突っ込んでオン／オフ切り替え



↑レバースイッチに近づくと、アクションは自動的にスイッチに変化。オンとオフの切り替えによって何らかの効果が現れる



ターゲットスイッチ

←ヒートブラストを宛てると反応するスイッチ。高いところに隠されていることがある



←狙いを定めてヒートブラストを発射!! なるべく正面からだと狙いやすい。発射位置にも注意して無駄弾を撃たないように



↑命中して扉が開く。場所によっては橋をかけたり、別のイベントが始まるスイッチになっていることもあるぞ

手の届かないところによくある



↑ターゲットスイッチは、フォックスの手の届かない上や下に配置されていることがよくある。探すならフォックス視点が効果的



↑距離の離れたところにあるスイッチは、慎重に狙わないとはずしてしまうことも

ヒビの入った壁は爆破することで進める！

ヒビの入った壁は壊せる。壊す方法は2つ。燃料バレルをぶつけるか、アイテムのボムフラワーを爆発させれば、破壊することが可能だ。ボムフラワーで壊せる壁の下には必ずボムガーデンと呼ばれる植える場所があるのでわかりやすいが、燃料バレルで壊す壁は、まずバレルを探さねばならない。

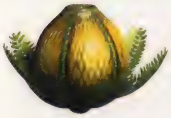
燃料バレルで爆破





⇄燃料バレルはいろんなところに落ちている。敵にぶつかったりすると爆発する危険物なので、慎重にカベまで運ぶようにしよう

ボムフラワーで爆破



ボムフラワー

←親株にヒートブラストを当てると、大爆発をおこしながら種を3つ出す。ボムガーデンで育つぞ



ボムフラワーの種

←ボムガーデンに植えるとボムフラワーに育つ。ボムフラワーの爆発力でヒビの入った壁を吹き飛ばすのだ!!

種をGET！



↑ヒートブラストがないと入手できない

種を植える



↑ボムガーデンにしか植えられない

爆破



↑育ったらヒートブラストで爆破

ひろったり買ったりしてGETしたアイテムを使った謎解き

さまざまな場所に隠された鍵や歯車などのアイテムを使った謎解きや、ショップで売られている品物を使った謎解きもある。ショップのものはいつ必要になるか分からないので、早めに買い占めよう。



↑人にアイテムをあげることも多い。アイテムウィンドウを開いた時にCマークが出る人物には何らかのアイテムをあげてやろう

店で買ってアイテムを使う





⇅ショップではさまざまな品物が置かれている。特定の人物の大好物や、ある場所に入るための必需品なども無造作に置かれているので早めに買い占めよう

トリッキーコマンドを使う





⇅アイテムウィンドウから選べるトリッキーコマンドも、謎解きには重要だ。壁に穴をあけたり重要なアイテムを掘り出したりするのに重宝するぞ

迷った時はスリッピーに聞け!

どうしても先に進めないときは、スタートボタンでスリッピーにアドバイスを求めよう。非常に大雑把ながらやるべき事を教えてくれるぞ。アドバイスを聞いたら、聞いたことを念頭におきながらもう一度、いける場所をじっくりと観察しながら進もう。それでたいていの謎は解けるはずだ。

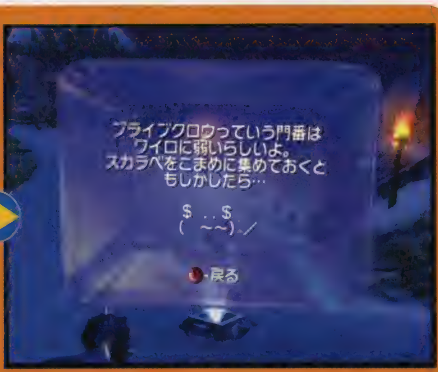


スリッピートード

←パイロットよりもメカニックに才能を発揮中！　今回はシーンによって的確なアドバイスをしてくれる頼りになるカエルだ



↑何をすればいいか見失ったら、スタートボタンでコミュニケーターを開いたら、スリッピーを呼び出すのだ



↑的確なアドバイスがもらえるぞ。もちろんヒントの域を出るものではないが、ここから先の謎解きはプレイヤーの仕事だ

あの名作を超えた!?洗練された操作方法

操作方法は、主にオートでまとめられており、初めて触っても自在に操ることができる。アクションの難易度は控えめで、アクションの苦手な人でも安心して遊ぶことができるぞ。

ジャンプやつかまりは オート移動系アクション

コントロールスティックを倒した方向に進むことができ、つかまれる場所や、ジャンプできる場所へ行くと自動的にアクションを取る。ジャンプの踏み切りを誤って落ちることはまずないだろう。



←コントロールスティックを倒したほうへと移動する。かたむけ具合で歩いたり、走ったりという調節が可能だ



➡ジャンプする場所にくると自動的にジャンプ! 飛び越える場所でなければ、ジャンプにならないので無駄にジャンプを試す必要がないのだ



←ジャンプの距離がギリギリだったり、勢い余ってがけから落ちそうになったら自動的につかまる。地面のほうへとスティックを倒せば這い上がることが可能だ

自動的に戦闘モードへ 切り替わるバトルアクション

バトルでは、自動的に1対1の戦闘に切り替わるので、たくさんの敵に囲まれて一方的に殴られることはない。Aでクリスタルスタッフを構えてAボタンで攻撃する非常に単純な操作方法だ。



⬆➡敵を中心にして動くように、操作が切り替わる。距離を離すか、クリスタルスタッフをしまえば通常モードへ



⬇注目していない状態でAボタンを押すと、クリスタルスタッフを引き抜いて戦闘スタンバイだ!



⬆抜いた状態でAボタンを押すと攻撃ができる

Yボタンにセットできる アイテム系アクション

Cスティックで開くアイテムは、すべてYボタンに登録して、Yボタンで使用することができる。Cスティックでアイテムメニューを開くので、移動しながらでもアイテムを選択することが可能だ。



←Cスティックを倒すとアイテムメニューが出現。Cスティック上下左右で選択だ



←Cスティックメニューに表示されるものは、Yボタンに登録することで即座に使うことができるようになる。よく使う魔法などを登録しておくと非常に便利だ



←いつでもメニューを開くことができる。慣れると便利に使える

名作 N64『ゼルダの伝説』の完成された操作方法

N64で3Dアクションに革命をおこした『ゼルダの伝説』シリーズ。『スターフォックスADV』はこの名作と操作感覚が驚くほど似ているぞ。



ジャンプはオート

[illegible]



[illegible]攻撃が注目したものに当たるようにな



[illegible]

スターフォックスアドベンチャー プレイ前に見るQ&A

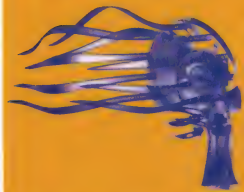
突然だがここでQ&Aコーナー!! 本作をプレイする前に知っておきたいことなどをQ&A方式で紹介するぞ。基本的なストーリーやシステム的なことで疑問が生じやすいと思われる質問へ回答しているので、プレイする前やソフトを購入をする時などに役立てて欲しい。

Q ゲームの目的は何ですか

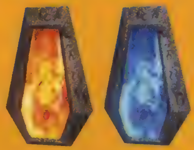
A 目的は2つ!

①クラゾアスピリットを集める
②スペルストーンを探して フォースポイントへ持っていく

スケール将軍がクラゾア宮殿に攻めた時に、ばらばらになった平和の魂クラゾアスピリット。これを集めるのが目的のひとつ。さらに、バラバラになった惑星をもとに戻すためには、スケール将軍が持ち出したスペルストーンを元の場所へと戻すことが必要だ。スペルストーンはバラバラになった惑星のかけらにあり、ゲートキーパーといわれる人に道を作ってもらえば取りに行ける。



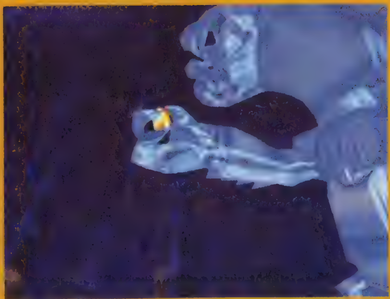
クラゾアスピリット
←平和の魂で、6つあるらしい。6つ集まると守り神が復活する…ようだ。けっこう正体不明なところがある



スペルストーン
➡星に満ち溢れた、星を引き裂くほどの魔力を制御する力がある



←スピリットを手に入れるには、さまざまな試練をクリアしなければならない



➡スペルストーンはスケール将軍の配置したボスが守っていることが多い

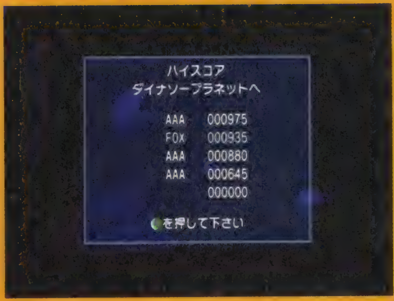
Q シューティングステージはどれくらいありますか

A ステージを進めるたびに増え、何度でもプレイ可能です

シューティングステージでは、指定された数のゴールドリングをくぐって最後にたどり着けば、目的地に着けるようになっている。バラバラになった星へ行くルートが開くたびに、プレイできるステージは増えていく。



←ゴールドリングをくぐれば目的地へ。敵をたくさん撃破すればスコアが増えるぞ

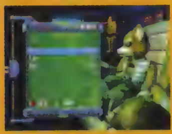


➡スコアは同じメモリーカード内のデータが共有される。腕を磨いてランクを更新

Q 1つのメモリーカードにセーブはいくつできますか

A 3つです。同一メモリーカードでのデータコピーはできません

1枚のメモリーカードでセーブできる場所は3つあり、セーブ1でプレイしたデータをセーブ2や3へコピーすることはできない。メモリーカードからメモリーカードへのコピーは可能だ。



←セーブできる所は3つあり、どれで始めてもOKだ。冒険の途中別の場所へセーブすることはできず、同じメモリーカード内のデータをコピーも不可能



←別のメモリーカードへセーブデータを写すことは可能だ。何枚かメモリーカードを持っていればブロック数に応じて整理することもできる

Q アクションは難しいですか

A マリオよりカンタンです。むしろ謎解きが難しいかも

アクションは苦手な人でも何とかクリアできるくらいの難易度だ。それよりも、謎解きのほうがよほど手ごわい。謎解きよりもアクションに自信のある人よりも、手ごわい謎解きに燃える人のほうが合っているだろう。



←移動や戦闘はオートで行われるので、アクション自体が難しくて挫折することはない



➡バトルも常に1対1で行われるので、囲まれていきなりやられてしまうこともない



どう進む???
←突然、何をやっていいか分からなくなることや、前に進むヒントが見つからなくなることはある

Q ファルコは出てこないの？

A 出てくるのかもしれません

コミックの最終回時にペッピーが「ファルコのことじゃ、またフラッと戻ってくるわな！」といったように、フラッと戻ってくるかも!?

次のページからは
最初のボスまでの
攻略開始

STARFOX ADVENTURES スターフォックスアドベンチャー

オープニングから最初のボスまでのルートを解説!!

ルート攻略編

ここからは、スタートしてから最初のボスと戦うまでのルートの攻略だ!! 攻略ルートの示している通りに進んでいけばOK。右の数字は攻略ルートと、マップ上の数字と対応していて、やるべき場所と、やることが分かるようになっている。

攻略ルート
1 攻略の手順
1 手順の解説
① マップ上の位置

基本操作を学ぶ練習ステージ

クリスタルが宮殿にとらわれるまで

ゲームを始めると、まずクリスタルを操作することになる。ここからしばらくは、操作方法が説明される画面が時折入る練習ステージだ。クラゾア宮殿では、燃料バレルを使って壁やバリケードを壊して進んでいく。燃料バレルを上に置くスイッチや、敵を倒せば開く扉もあるぞ。


↑砲台、プロペラ、頭の順に攻撃


↑燃料バレルが謎解きの中心

攻略ルート 1 ～ 11

トリッキーを救出して里へ戻れ

まずは、恐竜の女王に会い、トリッキーを連れ戻してくる。まだまだ一本道で、ほとんど迷うことはないはずだ。できることなら、この時点でマップを買いそろえておきたい。10をクリアすれば持てるスカラベの数が増えるので、そこまで我慢するのもいいだろう。マップに限らず、ショップに売られているものは早いうちに買っておくと謎解きの面倒が少なくなるぞ。

5 ボムフラワーで壁を壊す


↑ボムフラワーの種はたくさん用意しておくと後々便利に使うことができる

6 燃料バレルをゲット


↑こいつを使ってバリケードを突破。その後バリケード奥の敵を倒すのだ

7 ノーブレーキでOK


↑ショートカットが見つかれば、勝つのは圧倒的に楽になる

8 トリッキーコマンドの練習


↑トリッキーの話をよく聞いて、ポイントポイントでアクションを使って進もう

攻略ルート

1 クリスタルスタッフを入手
2 出る敵をすべて倒す
3 ヒートブラスト修得
4 ターゲットスイッチで扉を開き女王に会う
5 ショップで買った岩チョコを与えアイスマウンテンへワープ
6 燃料バレルでバリケードを壊し、敵を倒す
7 ターゲットスイッチを入れバイクレースで勝つ
8 トリッキーと合流
9 サーチコマンドで雪ニンジンを2つ入手し、スノーホーンに与える
10 氷ブロックを足場に上に上がる
11 25スカラベ払って通る
12 サーチコマンドで中へ
13 ハイジャンプを修得
14 ボムフラワーで橋を壊し、ブロックをスイッチの上へ
15 いやしキノコを6つ取り、女王に与えて牢屋の鍵を入手
16 15の鍵を使い、氷の下のゲートキーパーを救出

アーウィンステージへ

9 掘れる所はすべて掘れ

この周囲にはトリッキーコマンドのサーチで、地面を掘れる場所がいくつかある。雪ニンジンは2本しか手に入らないが、他にも役に立つものが出てくる。魔法ゲージの最大値を上げる場所もあるのでくまなく探索しよう。

11 周囲をくまなく探せ!






←スカラベを集めるときのポイントは、岩を持ち上げて下を調べることと、バスケットを探して壊すこと。これで必要な分がそろうはず

攻略ルート 12 ～ 16

女王を治しゲートキーパーに会う

里の地下には、いやしキノコは全部で6つあって、全部手に入れないといけない。そろっていないようなら、もう一度地下をくまなく探索する必要があるだろう。荒地へ戻る時は、来た道を引き返すのが正解。水流はトリッキーのストップコマンドとスイッチを使ってうまく切り替えて進もう。

13 ハイジャンプを活用



⬆ジャンプパネルが合ったらまずハイジャンプを使おう



⬆いやしキノコをゲットするために、ハイジャンプは必要になる



アイスマウンテン 6 7 8

14 まん中を落とす

⬇橋の真ん中を爆破すると、ちょうどいい大きさのブロックが下の階へと落ちていく。これをスイッチの上まで押していけば扉が開いて、さらに下の階へといける





⬆Aでつかんでスイッチの上まで押していく。光虫ランタンがあれば、ボムフラワーを使って、開いた扉の奥からさらに地下へと進むことができるようになるぞ

15 光虫ランタンを活用

➡光虫ランタンを買っていないと、先に進むことができない。なるべく安く買おう。もっていなければ一度引き返して購入してこよう。ついでに光虫も買っておくとベストだ







⬆➡光虫ランタンを使うと、光虫が1匹しばらくのあいだフォックスの周りを照らしてくれる。使うたびに光虫は減っていくので、大事に使っていこう

16 露の草玉を運んでゲートキーパーを救出





⬆まず木を叩いて草玉を落とし、サーチで草玉を運ぶ。サーチを登録して、敵を攻撃してひきつけながらトリッキーに草玉を運ばせるといい





攻略ルート 17～31

スノーホーンと協力して鉱山内部へ

トリッキーコマンドのサーチとファイアをよく使うことになる。壁面を見て、不自然な割れ目や氷の壁などがないかをよく探すのがポイントだ。スノーホーンに乗れば、邪魔なドアをアタックで破壊することができる。スノーホーンに乗って吹雪を渡る時は雪ニンジンを目じるしに進むといいだろう。最後のバイクは特にタイムがあるわけではないので、適当にやってOKだ。

17 いくつかミスしてもOK



⬇アーウィンステージでは、ゴールドリングを3つ取ればOK。多少ミスしても3つ集めるのはカンタンだ

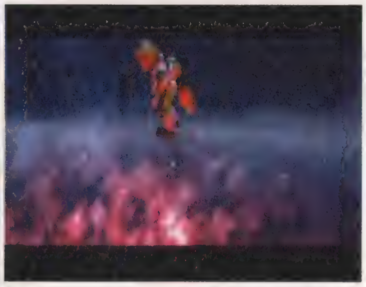


⬆3つ集まったら、後はやられてしまわないように、シルバーリングでライフを回復したり、ローリングで敵の攻撃をはじいたりしながらゴールを目指して進もう

29 ショートカットにファイアを登録



⬇トリッキーコマンドのファイアを登録して、手際よく火をつけていく。いちいち選ぶよりもよっぽど早いぞ



⬆何もないように見える場所には、見えない橋がかかっている。思い切って踏み出せば橋の上に載るムービーが流れる。奥の部屋でダイノホルンをゲットだ！

攻略ルート

- 17 アーウィンでゴールドリングを3つ取る
- 18 サーチコマンドで入り、鍵を入手
- 19 18の鍵を使い歯車入手
- 20 19の歯車を使い橋を作る。敵を倒してファイアコマンド修得
- 21 ファイアコマンドで奥へ。雪ニンジンを入手
- 22 たき火にファイアコマンドして地下へ。雪ニンジンを入手
- 23 スノーホーンに雪ニンジンを与え、乗り込んでゲートを突破。ファイアコマンドで奥へ
- 24 砲台を使い4匹敵を倒す
- 25 エネミーゲート奥で歯車入手
- 26 敵の基地で歯車入手
- 27 ×印の扉を砲台で壊す。
- 28 壊した扉左奥へファイアコマンドを使って進み、歯車入手
- 29 サーチコマンドで奥へ、ターゲットスイッチをつけ、4ヵ所へファイアコマンドして奥へ進み、ダイノホルン入手
- 30 ダイノホルンを使いスノーホーンに乗って進む
- 31 奥のバイクで鉱山内へ

鉱山内部へ

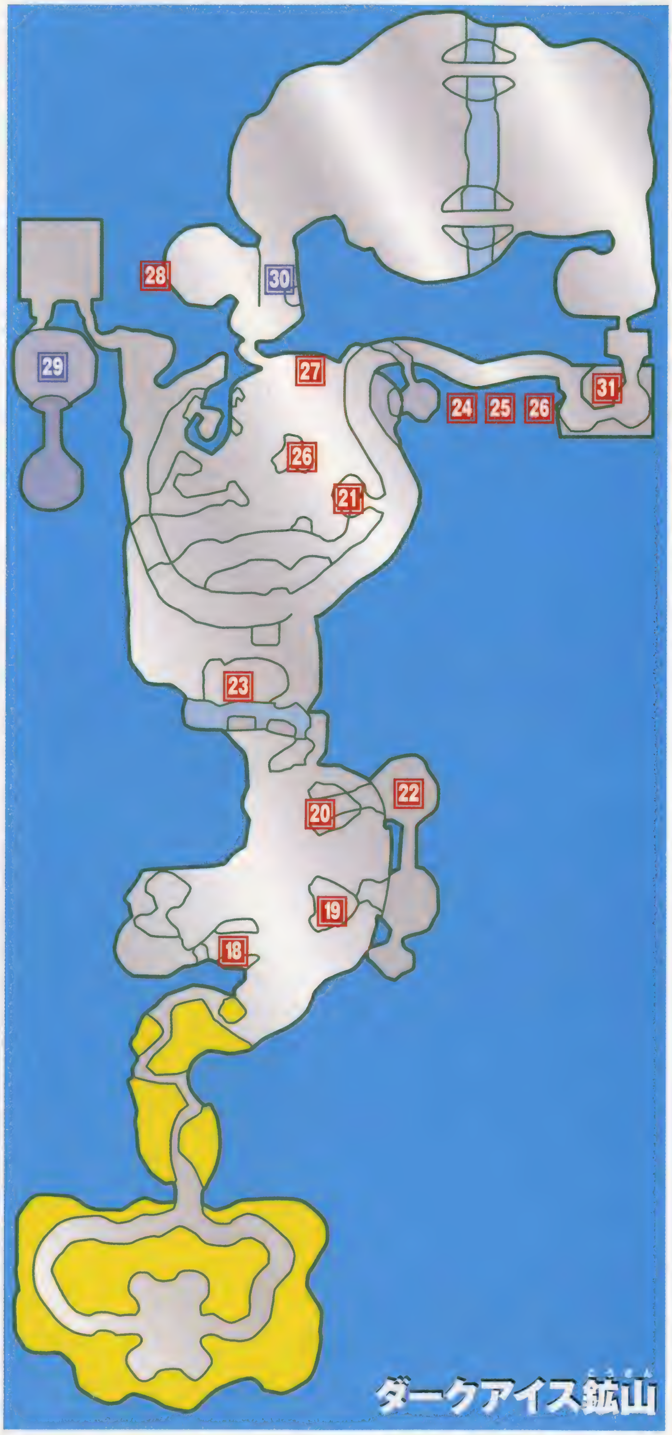
30 雪ニンジンを目じるしに進んでいく



⬆ぼんやりと見える雪ニンジンを目じるしに、マップを参考にしながら進む



⬆買っていれば左下に出るマップも、位置を知るのに役に立つぞ



攻略ルート 32～43

鉱山内部でボスと対決

これが初の本格的なダンジョン探索となる。フォックス視点でカメラに写らない上などをよく観察する癖をつけておこう。ところどころ溶岩が漏れているカベがあり、当たるとダメージを受けるので注意。鉄球が転がってくるところでは、当たる直前にRでガードしてダメージを受けないように。終盤螺旋通路で高いところへ登っていくことになるが、ある程度高いところから落ちるとフォックスはダメージを受けてしまう。ライフが残り少なくなっている時は、敵を倒したりコンテナを破壊したりして回復アイテムを探そう。

37 流れる速さの違いに注意





↑下まで流される前に、対岸の入り口へと進もう。飛ぶタイミングを間違えておちた時は、一度下まで降りて登りなおそう

攻略ルート

- 32 ターゲットスイッチを入れ銀の鍵入手
- 33 33の鍵を使い中へ
- 34 ファイアコマンドで進み金の鍵入手
- 35 14の鍵を使い中へ
- 36 サーチでトンネルを掘り奥へ
- 37 ヒートブラストでツララを落とし、レバースイッチをオン。上の段の流氷を足場に対岸へ 乗り込んでゲートを突破。ファイアコマンドで奥へ
- 38 ブロックを落とし下の足場にする
- 39 燃料バレルを40へ運ぶ
- 40 燃料バレルをプレートの上に置き、上に登ってレバースイッチを切り替え、燃料バレルを上の階へと運び上げる
- 41 39から運んできた燃料バレルで壁を壊し、奥のレバースイッチを入れる
- 42 レバースイッチを入れる
- 43 ×印のついた板を、砲台で破壊して足場を作る
- 44 43で作った足場を渡ってボスの部屋へのワープパネルに乗る

ボス　ガルドンの倒し方

ファイアで氷を溶かし、接近して再びファイア。次にしっぽを攻撃し、体内のスペルストーンを叩く。息を吸い込み始めたらヒートブラストで攻撃だ!!



↑ボスのしっぽへ攻撃。スタッフが届きにくいと思ったらヒートブラストで攻撃だ



↑飲み込まれたら、体内にあるスペルストーンへ攻撃！　何度か当てれば外へ出られる



↑ボスが吸い込みはじめたら、ヒートブラスト！　構えて狙うより、この状態で撃つといい



40 プレートの上なら置ける

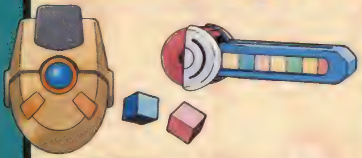
↑燃料バレルマークのプレートの上なら、燃料バレルを置くことができる。位置を調整して置くのだ

↓砲台の爆風に当たると燃料バレルは誘爆してしまう。柱を挟む位置からまわりこんで進もう

41 砲台の死角を移動

冒険のパートナーと役に立つどうぐを初公開!

ぞくぞくと新ポケモンやシステムが明らかになっていく中、今回は冒険を共にする3匹の仲間と、新どうぐが判明!



ポケットモンスター® Pokémon ルビー
ポケットモンスター® Pokémon サファイア

GBアドバンス			
タイトル	ポケットモンスタールビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	1～2人用
発売日	11月21日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

苦楽を共にするパートナーはホウエン地方の新ポケモンだ

主人公が冒険をするためには、これまでの『ポケモン』と同様、パートナーとなるポケモンが必要となる。これから紹介するポケモンたちは、主人公が最初に出会うポケモンで、この中から好みのポケモンを1匹選んで冒険することになる。姿や形で選んでもいいし、好きなタイプで選んでもOK。大事に育てていくことで、きっと主人公の期待にこたえてくれるはずだ。

チェック 3匹のタイプはこれまでと同じ

当然のことながら前作同様、最初に選べるポケモンたちは「ほのお」「くさ」「みず」のタイプをそれぞれ持つ。

前作



キモリ KIMORI



もりトカゲポケモン
たかさ 0.5m
おもさ 5.0kg

トカゲのような姿をしたキモリは、くさタイプのポケモン。大きなしっぽを使った(?)「はたく」は、序盤ではかなり活躍してくれそうだ。



爬虫類系の珍しいポケモン

←相手のジグザグマへ「はたく」。レベル4相手なら一撃で倒せるか?



真っ赤な羽が美しいアチャモは、ほのおタイプのポケモン。進化したら、ファイヤーやホウオウみたいなポケモンになるかもしれないね。

アチャモ ACHAMO



ひよこポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 2.5kg

真っ赤に燃える小鳥のポケモン

←首の下の黄色い部分はえりまきのよう。ひこうタイプがつかないところをみると、飛べない?



沼地に住むムツゴロウ系か?

←みずタイプのポケモンらしいわざで攻撃。しっぽは、おたまじゃくしみたいでおもしろい形だ



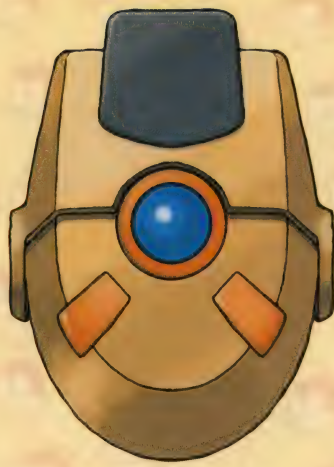
ミズゴロウ MIZUGOROU

ぬまうおポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 7.6kg

ほっぺについたエラのようなものが気になるミズゴロウは、みずタイプ。頭についたトサカ(?)やしっぽなど、進化後の姿が想像つかない!?

ポケモンのコンディションがわかる新どうぐ「ポケモンナビゲーター」

今回の冒険で主人公をサポートしてくれる新しいどうぐが登場。この「ポケモンナビゲーター」略してポケナビは、てもちやパソコンに預けたポケモンの、コンディションの確認が可能。コンディションとは前回明らかになった、「かわいさ」「かしこさ」などのコンテストで評価される項目だ。



小さなボディに多機能が満載！



腰につけたどうぐとの違いはいったい…

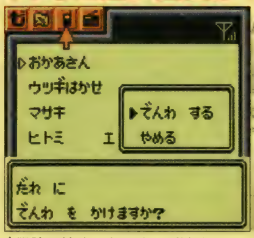
➡男の子主人公が腰につけているどうぐと関係があるのだろうか？「ポケナビ」は折りたたみ式の携帯電話のようなスタイルが特徴だ

チェック 前作に登場した「ポケギア」に近い道具か？

前作に登場した「ポケギア」も多機能満載などうぐだったが、今回の「ポケナビ」もこのほかに機能がたくさんあるようだ。

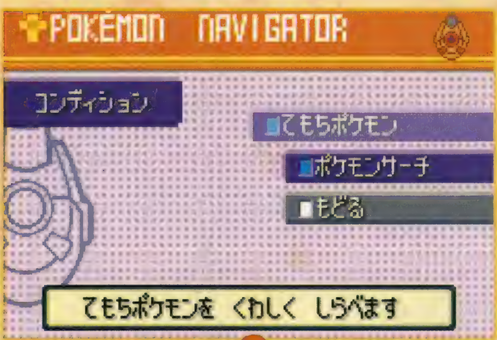


⬅ジョウト、カントー地方で流れるラジオなども聞くことができた。時計機能などもあり



電話もかけられる

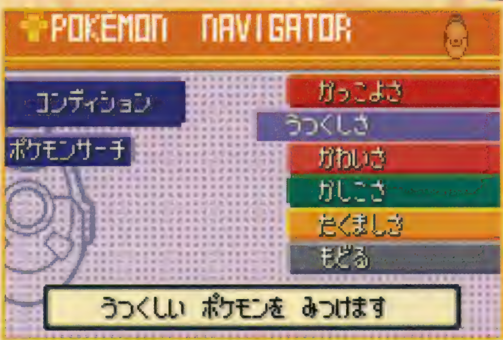
⬆冒険の始めにお母さん手渡される



機能① てもちのポケモンを調べる

てもちのポケモンをパッと調べたいときに使用。5角形のグラフで表示され、それぞれの状態を確認することができるのだ。特に秀でている項目は、コンテストで入賞する可能性も高い。

てもちポケモン







ソーナノのコンディション

⬅これはレベル8のソーナノのコンディションを確認しているところ

機能② パソコンのポケモンを調べる

てもちのポケモンだけでなく、数が多くて持ちきれずに預けているポケモンも「ポケモンサーチ」機能を使えば、項目別に調べることができる。項目を比較したいときや、コンテスト出場の直前などにも確認できる便利な機能だ。

ポケモンサーチ

コンテストの評価項目の確認にもなる

各地で開催されるポケモンコンテストとは？

「ポケモンコンテスト」は各地で開催されるイベントで、会場の観客と審査員によって「かっこよさ」や「かわいさ」などの基準で審査されて順位が決まるのだ。



ルリリがコンテストに！



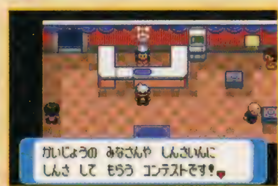
⬆ポケモンを大事に育てた成果を見せることが可能。バトルが苦手な人もOK！

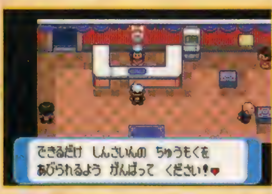
優勝すればリボンがもらえる



タウンに会場を設置

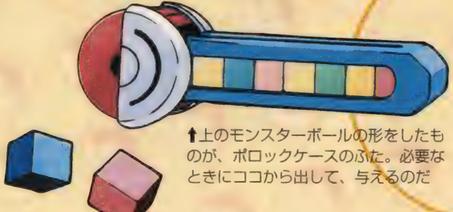
コンテスト会場は1カ所だけではない。あちこちのタウンやシティで、盛大に開催されているのだ



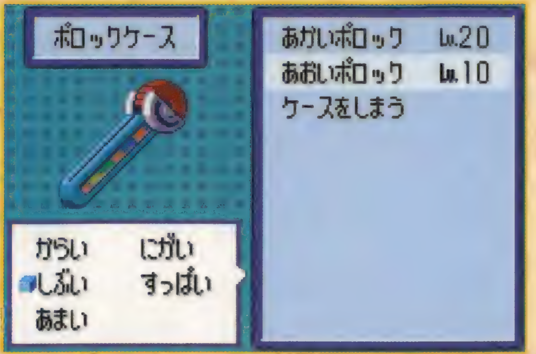


ポケモンのコンディションを上げる不思議なお菓子「ポロック」

左の特殊なケースに入った立方体のものは、「ポロック」といって実はポケモンが食べるお菓子！　このポロックをポケモンが食べると、コンディションが上がり、それぞれの項目に磨きをかけることができるのだ。ポロックもさまざまな種類のものが存在する。



↑上のモンスターボールの形をしたものが、ポロックケースのふた。必要なときにココから出して、与えるのだ



味が5種類ある

↑どうやら同じ色のポロックでも、レベルや味に違いがあるようだ

キノココにポロックを与える





↑キノココにあおいポロックをあげたところ…



↑味が気に入ったのか、喜んで食べだす



↑うつくしさのコンディションが上がった

ポロックの好みはポケモンの「せいかく」にあり

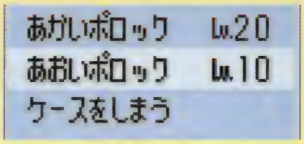
『ルビー・サファイア』に登場するポケモンにはそれぞれ「せいかく」があり、これによってポロックの味の好みに影響する。上で紹介した「ひかえめなキノココ」は、あおいポロックを喜んで食べていたので、好みに合っているようだ。好みのポロックを食べれば、コンディションはグンと上がる。

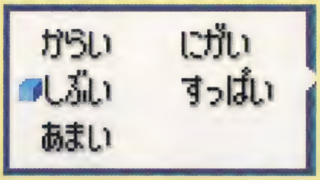


それぞれ「せいかく」の違うポケモンたち

チェック　味、色、レベルと細かく分類されたポロック

ポロックの色は、コンディションの各項目の色と対応しており、あおいポロックを食べた場合は「うつくしさ」のコンディションがアップ。レベルは上がり幅に違いがあると思われる。





ポケモンのせいかくによって、好みの味が違うことが判明。コンディションを上げるためには、ポロックの種類とせいかくの両方を見極めておかないと、上がりにくくなってしまうのだ。とにかく上げればいい、ということでもなさそうだ。

各ポケモンの見合った与え方が必要になる

ポケモンの基礎①　ポケモンのわざとタイプ&相性

ここで『ポケモン』の基礎を振り返ってみましょう。ポケモンのわざには「みず」や「くさ」といったタイプがあり、相手のポケモンのタイプによる得意、不得意があります。相手の弱点となるタイプのわざを使えばその効果は2倍に、苦手なわざだと半分の効果になります。

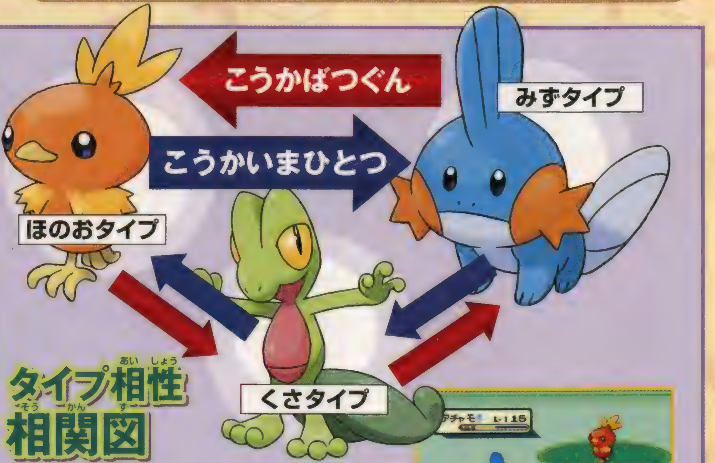
メッセージとダメージ値	
●こうかばつぐん	……×2
●通常効果	…………×1
●こうかいまひとつ	…×0.5
●こうかがない	………×0

※相手のタイプとわざの相性によってダメージは変化する。相性が悪いと、ダメージを与えることすらできないのだ。



こうかばつぐんを狙え！

↑こうかばつぐんを狙うために、さまざまな戦略を駆使して戦うことに。新しくなっても基本は変わらない



タイプ相性相関図

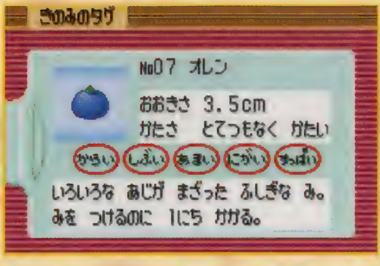
最初の3匹で説明すると、ほのおはみずに弱く、みずはくさに弱く、くさはほのおに弱い。相手のタイプを理解して、弱点をつくタイプのわざを使っていくのだ。



↑アチャモはみずタイプのわざに弱いので「みずでっぽう」で攻撃

きのみをブレンドすることでポロックを作ることができる

ポロックを手に入れるためには、前作にも登場した「きのみ」が必要。数種類あるきのみを集めて、どこかのタウンにある「きのみブレンダー」で混ぜ合わせることで、ポロックを作ることができるらしい。きのみの組み合わせ方次第で、さまざまなポロックを作ることができそうだ。





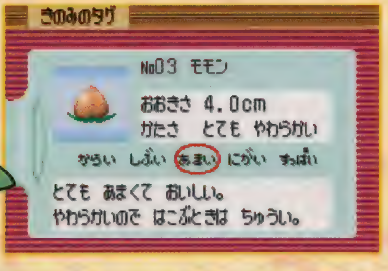
オレンのみ

←↑いろいろな味が混ざっている。使い道が多そう

モモンのみ



↑桃のような形をしていて、とても甘いらしい



街の人の噂でお菓子の情報が…



←「きのみブレンダー」の情報を街の人から聞く。どこにあるのだろう？

ポケモンのお菓子とはズバリ、ポロック！





きのみの組み合わせが重要



↑どうやらポロック作りは共同作業のようだ。相手がいないと作れないということか？

これがきのみブレンダー



ポロックに必要なきのみは木から入手

肝心のきのみは、ふかふかの土に埋めて育てることで、大きな木になって実をつけて入手することもできる。また前作のようにポケモンに持たせておくことで、自分で使用してHPを回復させたりすることもできるのだ。どのように使うかはプレイヤー次第。

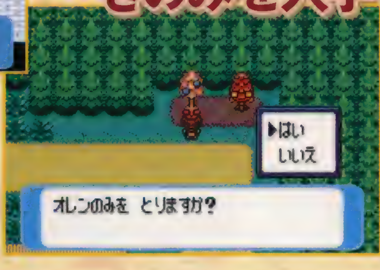


↑オレンのみはHPを回復することができる。木から入手しても、1日たてばまた手に入る



↑きのみの取れやすい場所を街の人から聞く。このふかふかの土は、きのみを育てるのに適した土なのだ

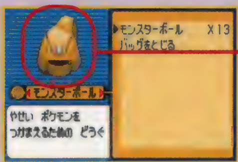
木になったきのみを入手



➡木になったオレンのみを入手。この木がなっている地面の土が、どうやら「ふかふかの土」のようだ

ポケモンの基礎② ポケモンのゲット方法

ポケモンをゲットするためには、モンスターボールが必要です。自分のポケモンで攻撃していき、相手の体力が弱ったところで使うと効果があります。今回もモンスターボールには、いろいろ種類があるようです。





↑主人公のしょっているバッグにボールが入っている

バッグの中にはモンスターボールやどうぐを装備

見事ゲット成功



↑野生のポチエナに遭遇した。てもちのポケモンを使って、このポチエナをゲットしてみよう



↑こちらはキモリを使用。攻撃していきポチエナの体力がわずかになったところで…



↑バッグから「モンスターボール」を出しポチエナに向かって投げる！ 果たして結果は…



↑ゲット成功。このほかに相手を「やけど」や「ねむり」状態にすると更に捕まえやすくなる

基本攻撃とコピー能力を組み合わせて冒険していく

今回のカービィはデデデ大王に奪われた「スターロッド」を取り戻すため冒険の旅に出ることに。おなじみのコピー能力のほかにも、カービィの攻撃アクションはさまざま。この基本攻撃とコピー能力の組み合わせで、ステージを進めていくのだ。



⬆リンゴの実がなる、宿敵ウィスピーウッズももちろん登場する

状況に合わせて使い分けよう



⬆コピー能力は全部で24種類。状況に応じた使い方が大事となる

カービィの基本攻撃アクション

吸い込み

カービィの基本アクションで、吸って吐いての繰り返しだけでもステージを進めることは可能。敵の攻撃も吸い込みで対応できるので、使い道はさまざま。



⬅とっさの判断で敵を吸い込むことで、敵の攻撃を回避することも…

空気弾

飛行状態から空気を吐くと、攻撃できる空気弾を発射。コピー能力時でも使えるぞ。





⬅1回撃つと空気が抜けて落ちるが、すぐに復活

星型弾

敵やブロックを吸い込んで、吐き出すと星型弾に。2体の敵を吸い込むとより強力な星型貫通弾になるぞ！



⬅強力な星型貫通弾は連続して敵を倒せる

スライディング

鋭いスライディングで敵をやっつけられる。中ボス以上にはダメージを与えられない。





➡砂煙を上げるほどのスライディングで敵に向かっていくカービィ

急降下攻撃

高いところから落ちて、敵にぶつかることで攻撃可能。カービィがクルッと回転して、頭から落ちたときに攻撃ができる。



⬅頭から落ちるカービィの姿は、ミサイルのよう

水鉄砲

水中では、口から勢いよく水鉄砲を発射できる。そのかわりコピー能力は使えない。





➡ソード、パラソル、ハンマーをコピーしているときはその能力で攻撃

デデデ大王に奪われたスターロッドを取り戻せ



星のカービィ® 夢の泉デラックス

発売日 正式タイトル 決定！

GBアドバンス

タイトル	星のカービィ 夢の泉デラックス	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	10月25日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

ぞくぞくと明らかになる全24種類のコピー能力

カービィならではの個性的なコピー能力は、全部で24種類あり、今回はさらに8種類を紹介していくぞ。コピー能力の効果は敵を攻撃したり、ステージを進みやすくしたりと使い勝手のよいものばかり。

これまで登場したコピー能力

アイス、マイク、ストーン、ソード、バーニング、バックドロップ、パラソル、ファイアの8種類が前回紹介済み。このゲームの元となるFC『星のカービィ 夢の泉の物語』はコピー能力システム初登場作品でもある。



計16種類が判明



連続で投げられる カッター

←帽子についたカッターの刃を飛ばして攻撃し、使用後はブーメランのように戻ってくる



敵を投げ飛ばす スロウ

←敵を吸い込みで捕まえて、投げ飛ばす豪快な能力。中ボスの弾などを投げつけることも可能

竜巻のように回転 トルネイド



→竜巻のように高速回転して、敵に体当たりして攻撃。コントロールが難しいのが難点



体中からトゲを出す ニードル

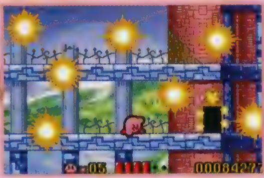
←体中からトゲを出して攻撃。ボタンを押している間は、トゲが出た状態のままになる



重いひと振り ハンマー

←ハンマーを持って戦う。ジャンプ中に使うと、回転しながらたたくことができる

エネルギーを放出 クラッシュ



→エネルギーを放出して、画面上の敵を一掃できる。ボスにも大ダメージを与えられる



タイヤに変身する ホイール

←タイヤに変身して、猛スピードで走りながら敵を攻撃。十字ボタンで方向転換ができる



離れた敵も倒せる レーザー

←まっすぐに飛ぶレーザー光線を発射して攻撃。傾斜のある壁に向けて撃つと反射する

マルチカートリッジで対戦&協力プレイが楽しめる

マルチカートリッジプレイで4人同時プレイが楽しめる本作。全員がカービィを操作し、好きなコピー能力を使いながらステージを進めていく。協力したり邪魔したりと、1人では味わえないプレイが楽しめるのだ。



アイテムをわけあう口うつし

体力回復アイテムや無敵キャンディーの効果を、口移しでわけあうことができる。

クリア後のゴールゲーム

各ステージクリア後のゴールゲームも、簡単ルール&操作で4人で遊ぶことができる。





ボスもらくらく!



←みんなで協力すればボスも倒しやすい。上級者が初心者を引率してプレイすると効果的

人気のサブゲームに「刹那の見切り改」を収録

サブゲームは全部で3本あり、SFC『星のカービィ スーパーデラックス』で人気だった「刹那の見切り」のパワーアップ版も収録される。ちょんまげ姿で登場したカービィが、夕日の草原を舞台に居合抜きの勝負で決着! 難易度は3段階から選択でき、5人勝ち抜き制で途中で負けたらゲームオーバーに。



夕日をバックに…



0.1秒に勝負をかける居合抜きの緊張感!



ルール

画面中央に「!」マークが出た瞬間により早くAボタンを押したほうが勝ち。マークより速く押すとお手つきだ。

人気パーティゲームがゲームキューブで2年ぶり復活

マリオパーティ4 MARIO PARTY 4



ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	マリオパーティ4	ジャンル	パーティ
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人
発売日	11月8日	メモリーカード	2ブロック使用
価　格	6800円		

ミニゲームの数は新作ぞろいの全60種類以上

N64で3作発売された人気パーティゲームがGCで復活。これまでのシリーズで好評だったミニゲームがさらにパワーアップ。その数は大充実の全60種類以上！　GC版のミニゲームは1vs3や2vs2、そして4人全員など対戦形式もさまざま。ミニミニゲーム、クッパゲーム、ストーリーゲームなど新ジャンルのミニゲームが初登場だ。今回はその一部を紹介！



大きな口に何かを入れる？
プクプクプール

画面で見る限り、1vs3のミニゲームのようだ。大きく口を開けたプクプクの側で、1人と3人に分かれて何かをしようとしているけど…1人側（ピーチ姫）の上にあるコントローラのボタンを使って遊ぶのかな。



おもちゃの銃で風船を狙え！
バルーンショット

これは単純に目の前から飛び上がる風船をおもちゃの銃で割るゲームのようだ。一番多く風船を割った人が勝ちなのかな？　でも、ただ割るのではなく、特定の風船を割ったりしなくちゃいけないのかもね。



パラシュートでコインゲット
GOGOパラセーリング

2vs2で分かれて戦うミニゲーム。ボートに乗っているキャラがスピードや方向を調節して、パラシュートにつながれているキャラにコインを取らせるミニゲームのようだ。2人のコンビネーションがカギ？



クッパを探して叩け
ポコポコハンマー

画面写真のセリフの内容とミニゲームの名前から想像するに部屋のいろんなところから現れるクッパをハンマーで叩いて、得点を稼いでいくミニゲームだと思われる。プレイヤーの判断力と素早さが問われるぞ。



水中の輪をくぐろう
わくぐりダイビング

その名の通り、水中を泳いで特定の数のリングをくぐっていくミニゲームのようだ。リングの目の前でライバルを弾き飛ばして、リングをくぐらせない…なんてちょっぴりいじわるなテクニックが必要になるかもね。



当たるとイヤなことが…？
クッパのパニックダーツ

前作でプレイヤーを悩ませたクッパゲーム（罰ゲーム？）も健在。ダーツに当たると、どんなことが待ってるのだろうか…。

コレもミニゲーム？

➡『マリオパーティ4』の新着イラストなんだけど、これもミニゲームなのかな？　エアクッション状のドッスンを使って、トランポリンみたいに交互にジャンプして何かを競うのかもしれないね。今後の続報に期待しよう！



シリーズ初登場「デカチビシステム」でプレイがより楽しく

『マリオパーティ4』はこれまでのシリーズ同様、サイコロを転がしてキャラを動かし、イベントやミニゲームを楽しむという点はまったくいっしょのようだ。ただし、ハードがN64からGCにパワーアップしたので、下の写真のようにグラフィック面が3Dになり、見た目もきれいになったぞ。

システム面では、デカチビシステムを採用。「デカキノコ」と「チビキノコ」の2つのアイテムを使うことにより、大きくなったり小さくなったりできるのだ。それぞれサイコロの目に影響を与えるので、ここぞというときに使うと効果的。これまでとは違った戦略でゲームを進められるぞ。



サイコロが2つになる
デカ状態

サイコロを2つ振ることができるが通常イベントが発生しない。また、この状態で他のプレイヤーを通過すると、相手を踏みつぶして10コインをゲットできる。



奥行きを使ったイベント発生？ マップが3Dに

←GC版『マリパー』は立体マップ。カメラワークを駆使したダイナミックなイベントが多数用意されているみたい。ライバルに弾かれてマップ上から下に落ちたら、隠しルートを発見したり…なんてイベントも考えられるよね



ゆっくりと移動できる
チビ状態

サイコロの目が1～5になり、通常イベントのほかにチビ専用イベントが発生する。ちなみに、デカチビ有効時間はアイテム使用後から移動終了までだぞ。

パーティに招待されたのはこの8人

今回は、ピーチ城の外にキノピオが用意した「パーティキューブ」で、おなじみの8人がバースデイプレゼントを争うのだ。ストーリーモードを進めるともらえる、60個ものプレゼントを集めると何かいいことがあるらしい。プレゼントをめぐってパーティキューブで争うキャラは以下の8人だ。コンピュータに任せた場合、それぞれキャラごとに独特の行動をとる。コンピュータといえどもあなどれないぞ！



↑GC版のオープニング初公開。この写真のようにたくさんのプレゼントをゲットしよう。真ん中の大きな箱に乗っているキャラも登場するぞ



デカキノコ大好き
マリオ

←世界のスーパースター。コンピュータに任せると「デカキノコ」を多用するのだ



トレードカードを良く使う
ピーチ姫

→マリオのガールフレンド…でもこのゲームではマリオのライバルなのです。コンピュータに任せると「トレードカード」というアイテムを良く使うのだ



デカチビを使い分ける
ルイージ

←マリオの弟。コンピュータに任せると、デカ、チビキノコをうまーく使い分けるぞ

ワープマスで神出鬼没
ヨッシー

←マリオのよき相棒。コンピュータに任せると「ワープマス」を良く踏む

ビリキューシールでズルさ全開
ワルイージ

←コンピュータに任せると「ビリキューシール」を良く使うのだ

スワップどかんを良く使う
デイジー

→おてんばなお姫様。コンピュータに任せると「スワップどかん」を良く使うぞ

デカチビハンマーで力を誇示
ワリオ

→コンピュータに任せると「デカチビハンマー」を使うぞ

デカキノコで豪快に進む
ドンキーコング

→コンピュータに任せると「デカキノコ」を多用！

新たな主人公は呪われた若者アンソニー

本作は、何千年にも渡ってダークサイドと人類が繰り広げてきた戦いを追体験していくアドベンチャー。今回は9世紀のフランスを舞台に冒険する主人公アンソニーを紹介。剣を武器とする彼は、ある国の国王に届ける文書の中身を見てしまったがために、呪いをかけられた悲劇の主人公なのだ。





⬆➡モンスターと戦うアンソニー。怪しげな光線を浴びると敵に魅入られてしまうのだ



ETERNAL DARKNESS
エターナルダークネス
ー招かれた13人ー

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	エターナルダークネス -招かれた13人-	ジャンル	サイコアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	10月25日	メモリーカード	15ブロック
価　格	6800円		

ダークサイドと戦う 13人の主人公たち

本作でダークサイドと戦いを繰り広げる主人公は、本作をプレイするプレイヤーを含めて全部で13人。ここでは、これまでに明らかになった6人の主人公を紹介。これらのキャラが、さまざまな時代や地域を舞台にした冒険を追体験していくのだ。



⬆謎の紋章に近づいているのは、15世紀のベネチア商人ロベルト・ビアンキ。なにか重要なカギを握る人物のようだ



⬅フードをかぶった怪しげな人物と話しているのは、僧侶のポール・ルーサー。これからなにが起こるのだろうか？

リンゼイ博士

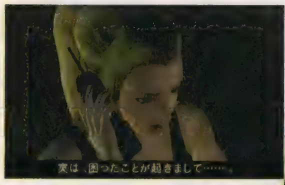


➡寺院の遺跡内部でモンスターと戦う、考古学者・リンゼイ博士。彼もまた13人の主人公たちの中の1人なのだ

物語の主人公　時代＝現代
アレックス

本作のヒロイン。祖父の死の謎を探るうちに「エターナルダークネスの書」を発見。さまざまな主人公たちの冒険を追体験していくことになる。





⬆夜中にかかる1本の電話。全てはアレックスがこの電話を受けたことから始まる



⬆ロードアイランドにある、亡くなった祖父の屋敷の中で銃を構えるアレックス。彼女の身になにか危険が迫っているのだろうか？

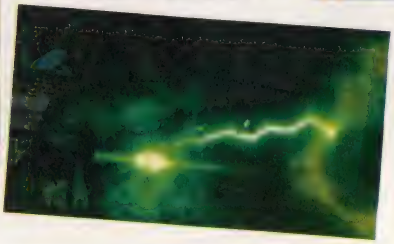
勇敢なローマの兵士　時代＝紀元前26年
パイアス

裕福な貴族の家庭出身の古代ローマ帝国軍の兵士。古代ローマ帝国がペルシャに遠征した際には百人隊長を務めるほどの実力の持ち主だった。そんな彼の元に、あるとき皇帝から直々に「ある遺跡を調査せよ」との密命が下る。密命を受け足を踏み入れた遺跡で彼が見たものとは…？





⬆部下と思われる兵士と言葉を交わすパイアス。なにを話しているのだろうか？



⬅遺跡の中（？）で胸に光線を浴びるパイアス。このあと彼の身に重大な異変が起こる・・・

行く手を阻む闇の魔物の名前が判明!!

冒険の舞台となる各ステージには、行く手を阻むダークサイドの手強いモンスターが待ち受ける。今回、これらのモンスターの名前が判明したので紹介するぞ。また、本作では、モンスターの身体の特定の部分を狙って攻撃することが可能。各モンスターの行動から弱点を探し出し、弱点を集中攻撃して効果的にダメージを与えるのだ。



↑モンスターの中には水のような身体をもつ者もいるようだ。どんな武器が有効なのだろうか?



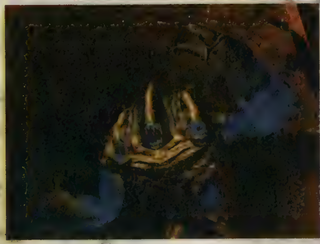
←どこかで見たことのあるような格好をしているモンスター。闇の支配者。彼の他にも「マスター」と呼ばれる強大な力を持つ何者かが存在しているようだ

チャターガ・ゾンビ



↑さまざまな時代に大量に出現するゾンビ。そんなに強力なモンスターではなさそうだが?

ウーリアス・ホラー



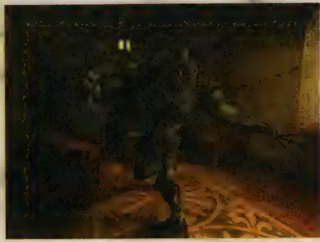
↑カニのような鋭い爪が特徴のモンスター。攻撃するときは腕から狙うとよさそうだ

チャターガ・ホラー



↑3つの首を持つ真っ赤なモンスター。するどい爪で強力な攻撃をしてきそうだ

ゼロタース・ホラー



↑鋭い3本の爪と頭部に並ぶ3つの口が特徴のモンスター。噛み付き攻撃が強力そうだ

妖艶な踊り子　時代=西暦1150年

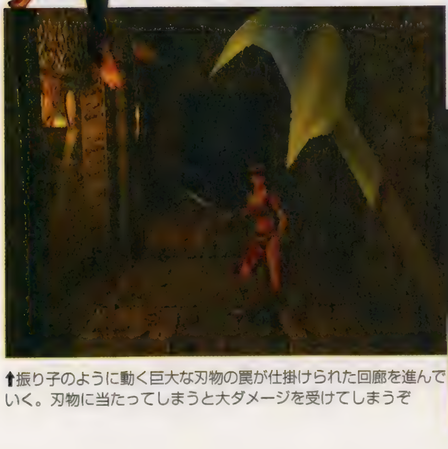
エリア



宮廷ダンサーとして育つが、ある本を読んで以来、冒険への衝動を抑えられなくなり、けっして見つけてはいけなかった秘密を暴いてしまうことに。



←ゾンビの群れを振り切って先へと進んでいこう



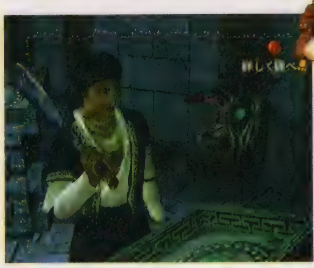
↑振り子のように動く巨大な刃物の罠が仕掛けられた回廊を進んでいく。刃物に当たってしまうと大ダメージを受けてしまうぞ

失われし秘宝を探す　時代=西暦565年

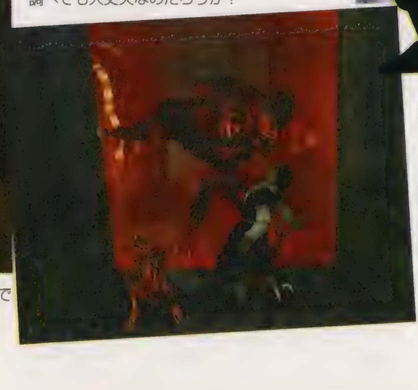
カリム



剣術の修行を積んだ向こう見ずな性格の貴族の若者。ある神秘的な女性に惚れこみ、その女性を愛している証として、失われた秘宝を探すうちにダークサイドと戦うことになる。



↑紋章のような形をした謎のアイテムを発見。調べても大丈夫なのだろうか?



←チャターガ・ホラーの爪でダメージを負ったカリム。近くにはチャターガ・ゾンビの姿も見える

アレックスの祖先　時代=不明

マックス



現代に登場するヒロインアレックスの先祖で、本名はマクシミリアン・ロイヴァス。マックスが登場する時代は、まだ明らかになっていないが彼の服装や、剣のほかに拳銃も使用するところから、登場する時代は中世以降のようだ。

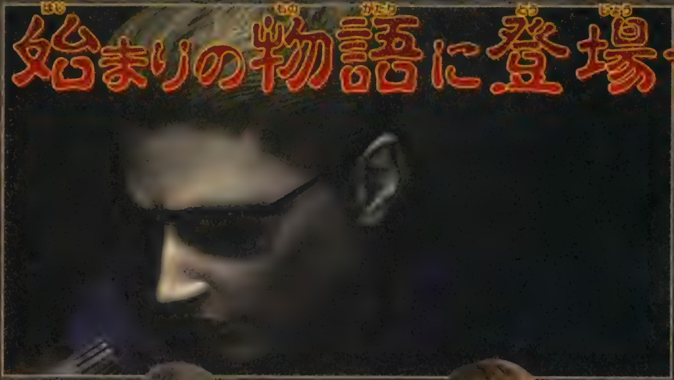


↑何かに向けて発砲するマックス。銃口の先には何があるのだろうか?



↑倒れているモンスターに攻撃する様子もなく、近づいていくマックス。なにか考えがあっての行動だと思われるのだが・・・

始まりの物語に登場する、2人の重要人物。



主人公のレベッカとビリー。そして金髪で青い目をした「謎の青年」。この3人が、これまで明らかとなっていた本作の登場人物である。そして今回、新たな人物が明かとなった。前作『biohazard』にも登場したS.T.A.R.S.の隊長、アルバート・ウェスカー。そして、『biohazard 2』に登場し、「G-ウイルス（t-ウイルスよりも強力なバイオウェポンを作り出す）」を作り上げた天才科学者、ウィリアム・バーキンの2人である。ここで紹介しているムービー画面を見ても分かるとおり、どうやら2人は知り合いのようである。しかし、いったいどのような関係で、何をしようとしているかは、いっさい不明である。すでに『biohazard』をプレイした人なら、ある程度は察しがつくかも知れないが…。あまり良いことが起こるとは思えない…。

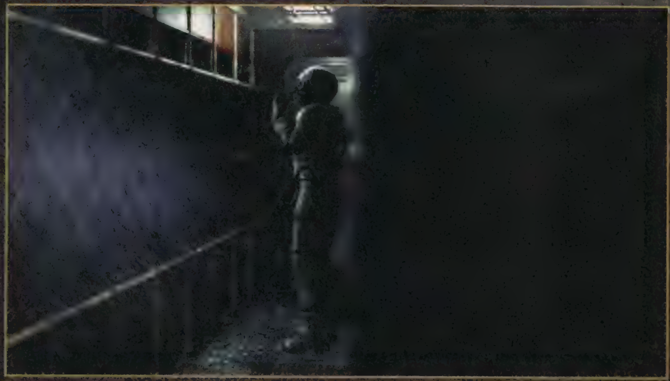


Albert Wesker
アルバート・ウェスカー

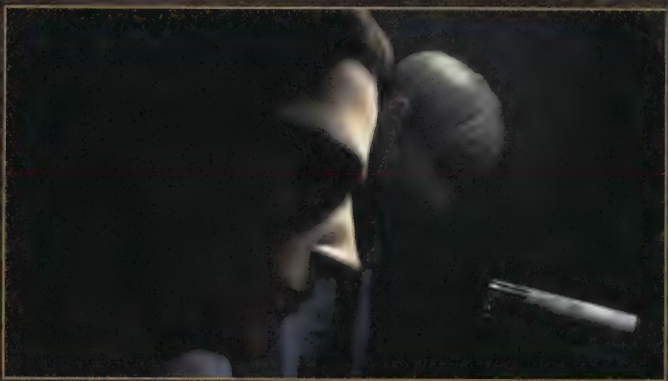
↑ラクーン市警特殊部隊「S.T.A.R.S.」隊長。鋭い洞察力を持ち、幾多の難事件を解決に導いた。しかし、過去の経歴は不透明な部分が多い…

William Berkin
ウィリアム・バーキン

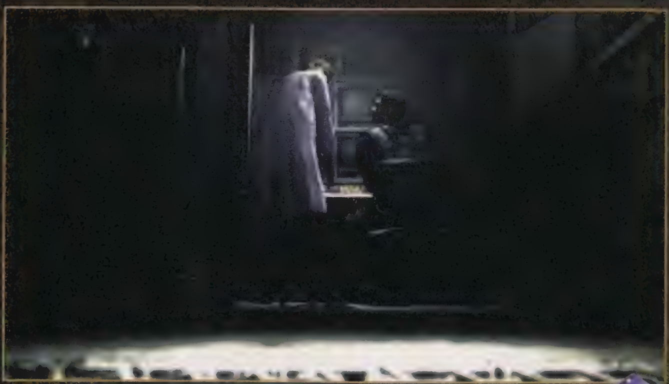
↑アンブレラに所属する科学者。研究に関して独善的な信念を持ち、後にG-ウィルスを完成させるが、それが元で悲劇が起こることに…



↑どこかの施設の扉の前に立つ警備兵。連絡を取りながら辺りを警戒しているようだが…



↑マイクに向かって何かを話すウェスカー。隣にはウィリアムがいる。2人の関係はいったい…



biohazard zero

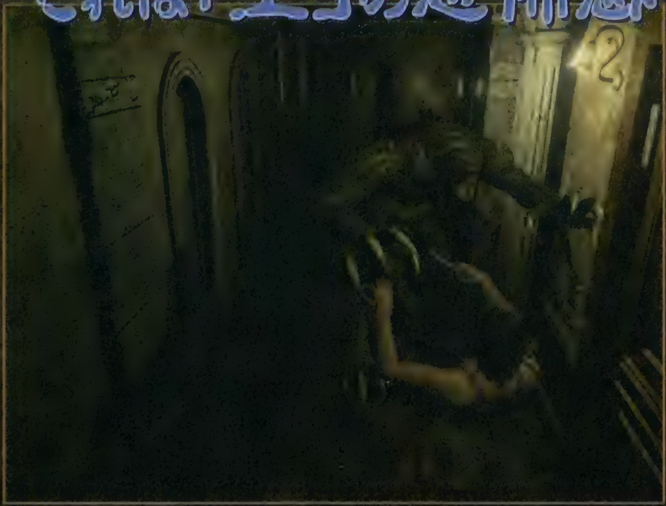
カプコン話題作特報 1

ニンテンドーゲームキューブ

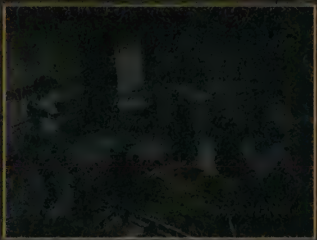
タイトル	バイオハザード０（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	11月下旬予定	メモリーカード	ブロック数未定
価　格	7800円（予価）		



それは「生」の恐怖感

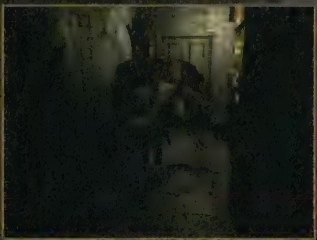






臨場感のあるグラフィック、楽曲、効果音、その全てが絡み合うことで、まるで「そこにいる」かのように思わせる演出。そんな「生」の恐怖感を味わえるのが「biohazard 0」である。ヒタヒタと忍び寄るモンスターが、プレイヤーに襲い掛かる…。





↑ハンターのツメがレベッカを襲う!



↑ビリーの攻撃が命中。よろめくハンター

「パートナーザッピング」で生き残る

本作は、今までのシリーズとは全く違ったシステムを導入している。2人の主人公を操作して、一緒に行動したり、バラバラに探索したりできるという「パートナーザッピング」だ。これは、単にストーリーを進めるためのシステムではなく、ゲーム性に深く関わるシステムである。





↑大きな館のホールを探索する2人



↑単独か共に行動するかは自由に選択できる

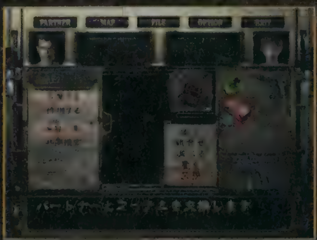
救助・援護

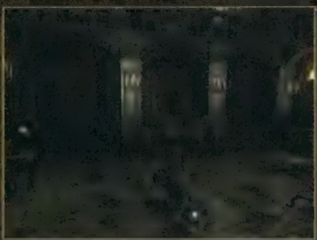
単独行動をとっているパートナーのピンチを救ったり、同時行動している時に、攻撃を援護させたりすることも可能。戦闘の戦略も変化している。



アイテムの受け渡し

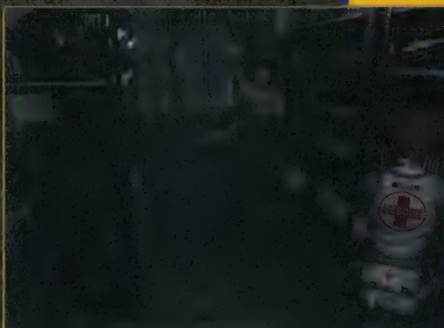
同時行動している時に、持っているアイテムを受け渡すことが可能。また、本作では、いままでのシリーズではできなかった、「アイテムを床に置く」ことができる（そのかわりアイテムボックスは存在しない）ため、それぞれが単独行動していても、アイテムの受け渡しが可能となっている。





分担作業

本作には、1人では解くことのできない仕掛けも存在する。そんなときは、バラバラに行動して、分担作業で仕掛けを解除することも必要となるのだ。



ついにロックマンがゲームキューブへ!

大人気の『ロックマン エグゼ』シリーズが新作アクションゲームとして登場

カプコン話題作特報 2

ロックマン エグゼ トランスミッション



↑メットールに向かってチャージショットを撃つロックマン。基本はスクロール型のアクションだ

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ロックマン エグゼ トランスミッション	価格	未定
発売元	カプコン	ジャンル	シューティングアクション
発売日	未定	プレイ人数	1人用

GBアドバンスで大人気の『ロックマン エグゼ』が、世界観はそのままに本格派のアクションゲームとしてゲームキューブに登場!! 電脳世界で大活躍するロックマンが、ゲームキューブを舞台に大暴れするのだ! 今度の『トランスミッション』では、GBアドバンス版の『エグゼ』シリーズとは違い、より広いフィールドが登場する。その世界の中で自由自在にロックマンを操作して、独得のアクションを存分に楽しむことができる。



↑ファイアマンに向かってソードで斬りつけるロックマン。ボス戦はこんな画面になるようだぞ

ガッツマンも登場!



↑デカオのネットナビとしてもおなじみ、ガッツマンも登場。ロックマンの前に立ちふさがる!!



気になる新作のゲームシステム。画面のヒントを探る

完全な新作として登場した本作。いまのところアクションゲームということだけで、詳しいシステムなどは判明していない。そこで、画面をヒントにいろいろと想像してみたぞ。



ロックマンのゲージ

画面左上には、ロックマンのステータスを示すゲージがある。HPはロックマンの体力ゲージだろうけれど、その他はいったい…!? ゲージの下にある円形のマークは、ロックマンのエンブレムのようだけど、いったい何を表しているのだろうか?

カスタムゲージ

GBA版『エグゼ』でもおなじみのカスタムゲージ。このゲージが一杯になることで、戦闘をサポートしてくれるチップを、熱斗君からロックマンへと送り込むことができる。つまり、『トランスミッション』でもチップは重要な役割を果たすのだ。

ボスのHPゲージ

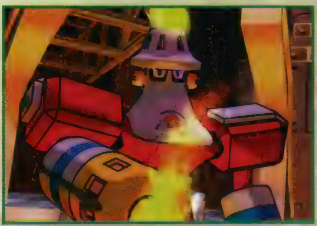
ボス戦の時にのみ表示されるゲージで、ボスの体力を表している。これが無くなれば勝利ということだ。

フォルダと選択チップ

画面左下には、持っているチップと現在選択しているチップが表示されているようだ。このチップを利用することで、攻撃力の高い武器を使用したり、体力を回復したりすることができる。画面から想像すると、どうやら最大5つまでのチップを持つことができるようだ。ボス戦はもちろん、いろいろな場面で利用することがありそう。どんなチップが登場するのかな?

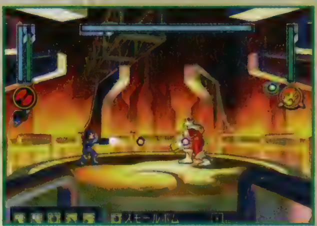


↑敵に向かってロングソードで攻撃するロックマン。高低差のあるステージを、いかに上手く切り抜けていくかが重要となってくるのだ



↑ボスのファイアマン登場!! アニメの様なグラフィックの表現方法、通称「トゥーンシェーディング」を使った美しい画面だ





↑ファイアマンとの息の詰まるボス戦。チップを有効に利用しながら闘っていく。ここは3Dフィールドになっているのだろうか!?



↑敵の炎攻撃をよけながら、チャージショットをはなつロックマン。敵の攻撃パターンを読んで、有利に戦いを進めていくのだ



↑灼熱の炎ステージ。ステージの下から炎が吹き出しているのだろうか。こういったステージによるいろいろな仕掛けにも期待しよう

プロデューサー稲船さんに聞く!



←ロックマンの生みの親。113ページではロングインタビューも!

── GBA版『ロックマンエグゼ』と本作の違いはなんですか?

稲船 GBA版の『ロックマン エグゼ』の場合は、熱斗君がチップを送り込むことで、ロックマンが活躍でき、熱斗君も自分たちの世界で活躍できたわけです。でも、今回はロックマンがアクションをすることに特化していますので、熱斗君はあくまでサポート役なんですね。いかにアクションを『エグゼ』っぽく見せていくかが大事になるんです。『エグゼ』をやってる人たち向けに、チップ交換の面白さというのは入っていますけど、それはあくまでアクションを楽しむためのものなんですよ。敵を倒すことによって、更にチップも増えていきますしね。ノーマルでコツコツやっていく『ロックマン』というよりは、派手にやっていく『ロックマン』という感じですね。でも、コツコツ楽しみたいロックマンファンにもそれはそれで対応してますよ(笑)。

── アクションゲームの面白さを追求したというわけですか?

稲船 いまのハードにあわせて3Dのアクションゲームを作ろうとすると、リアリティを求めていく傾向にあると思うんです。でも、『ロックマン』をやってて常に感じてるのは、リアリティを追求することが大事ではないと。たとえば、ステージのなかに高低差があった場合、なめらかな坂にしたほうがリアルなんです。でも、段差のジャンプの面白さを全部なくすわけじゃないですか。見た目が派手なわりに、やってることは本来のアクションゲームとしてくすぐるところがなくなっていく。しかも『ロックマンエグゼ』というのは、電脳世界の話なわけです。電脳世界にリアリティを求めるのはおかしいねと。そうなると、ゲームの微妙な面白さ…、初代『ロックマン』で感じたような、アクション要素に重点を置こうということになったんです。『ロックマン』はファミコンからはじまって、また任天堂ハードに戻ってきたわけじゃないですか。そのゲームの根本にある面白さも取り戻した方がいいんじゃないかと。見た目の良さをきっちりと出しつつも、ステージ的にはブロック単位の面白さというところに落ち着かせてやってみようと。そうすることによって『エグゼ』で使ういろんなチップが生きてくるシチュエーションがでてるんですよ。たとえば段差があって下に敵がいる場合、段差を降りちゃうと敵に当たっちゃう。でも、段差の上からバスターを撃とうとすると、下に向かっては撃てないわけで。それで、チップ利用することで敵をやっつけられる。そのようなパズル的にじっくり考えながら、1面1面クリアしていくような面白さを今回は入れています。



発売日決定!!

逆転裁判2



GBアドバンス

タイトル	逆転裁判2	価格	4800円
発売元	カプコン	ジャンル	法廷バトル
発売日	10月18日予定	プレイ人数	1人用

前作から約1年。あの熱血弁護士、成歩堂龍一が帰ってきた!! 全4話、総プレイ時間30時間以上という、前作の2倍のボリュームでプレイヤーをうならせる。窮地からの逆転。成歩堂節が炸裂する!



弁護士、成歩堂龍一の所に駆け込んでくるのは、無実の罪で逮捕されてしまった人たち。そんな依頼人を救うため、事件を調査して、法廷で無罪を勝ち取るのだ。徐々に解明する事実、そして劇的な逆転! シリアスでギャグなアドベンチャーだ。

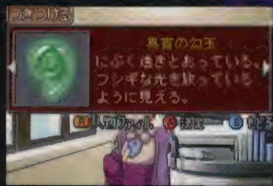
逆転、そして逆転! たったひとつの真相にたどりつけ!

裁判に勝つための情報収集「探偵パート」

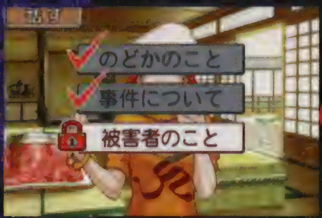
本作は4つのエピソードで構成されている。そして、それぞれのエピソードの冒頭で事件が発生し、無実の罪に問われた人が、成歩堂の所に弁護を依頼しにくるというワケだ。依頼を受けたら、「探偵パート」で事件の情報を収集し、そこで集めた証拠を元に「法廷パート」で依頼人の無実を証明していくのだ。「探偵パート」では、前作にはなかった新システム「サイコ・ロック」が導入され、カンタンには情報を収集できないようになっているのだ。



←実際に動き回って情報を収集していくのだ



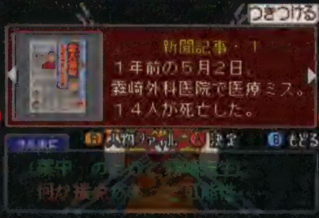
←心の秘密を見ることができる力を持つ「勾玉」



↑聞き込みをしていると、このようにサイコ・ロック（心理錠）がかかっている場合がある



↑聞き込みをしている証人にとって触れられたくないことには、心を閉ざしているのだ



↑勾玉を証人につきつけてロックの解除を開始。証拠品などをつきつけてロックを解除するのだ



↑正しい証拠品をつきつけて解除することができれば、新しい情報を聞くことができる

こんな場合も…

ひとつの項目に対して、かかっているロックがひとつ…とは限らない! いくつものロックにより、固く秘密が閉ざされていることもあるのだ。しっかりと情報を収集し、証人の心を解き放ってあげないと、新情報を引き出すことは難しい。前作にはなかった駆け引きが楽しめる



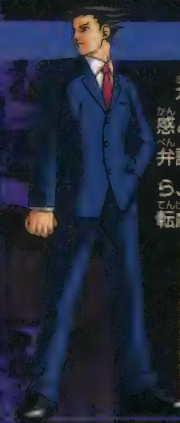
↑ひとつの項目に、いくつものサイコ・ロックがかかっていることもあるのだ

失敗すると…

サイコ・ロックを解除する際に、正しい証拠品や人物ファイルデータをつきつけられなかった場合、画面右上にあるゲージが減少してしまう。解除に失敗すると痛手を負うことを意味している。証拠が足りないと感じたら、深追いせずに一旦退却する勇気も必要なのだ。



↑ミスをすると画面右上のゲージが減少する。ゲージがなくなってしまうと…どうなる?



正義感あふれる主人公
成歩堂 龍一

本作の主人公。あふれる正義感と熱いハッタリを武器に闘う弁護士。毎回、極度なピンチから、法廷を震撼させる大胆な逆転劇を繰り広げる。





霊媒師のタマゴ
綾里 真宵

前作のとある事件をきっかけに、成歩堂の助手をつとめていた。霊媒師のタマゴで、現在は一人前に成るために修行中。今回も助手として登場か?





ドタバタ婦人警官
須々木 マコ

成歩堂の依頼人で、元気あふれすぎの婦人警官。恋人の警察官を殺害した容疑に問われている。困っている人をほっておけず、世話を焼いてはぶちこわす。

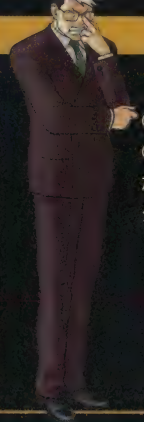




自称「一流」の浪人生
諸平野 貴雅

事件の瞬間を目撃したと主張する証人。高すぎる自分のレベルにつり合う大学を探している最中だとか。プライドのかたまりで、全ての人を見下している。





ヒステリックな病院長
霧崎 哲郎

1年前、医療ミスにより14人の死者を出した「霧崎外科医院」の院長先生。几帳面で腕はたしかなのだが、かなりヒステリックな性格である。





恐怖のノンビリ屋
葉中 のどか

超心理学を研究している女子大生でオカルトマニア。名前だけではなく、想像を絶するほどの恐怖のノンビリ屋で、とんでもない目撃談を証言する。

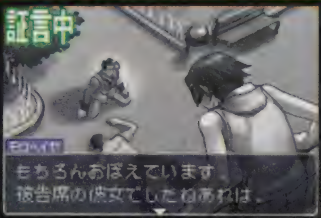


依頼人を弁護して無罪判決を!「法廷パート」

裁判長や検事に証拠品をたたきつけたり、証人に尋問してウソを暴き、無罪判決を勝ち取っていく「法廷パート」。基本的に証人たちはウソを付いているため、そのウソをあばく尋問がポイントとなる。証人が言っていることの矛盾点を見つけだし、不利な裁判を一気に逆転させるのだ!!



↑証拠となるのは、物的証拠や証言、そして人物ファイル。これらも良く読む必要がある



↑証人の目撃証言。証言の内容は正しいとは限らない。ウソを見破って矛盾点を指摘せよ



↑証言に矛盾点を見つけたら、すかさず「異議あり!」。証拠をつきつけてウソを暴くのだ



↑証言と実際の出来事との矛盾点を見つけて、証人に詰め寄る。ここが法廷パートの見せ場だ



↑法廷記録の中から矛盾を証明するものを選んで証人に「つきつける」。運命の分かれ目だ



↑正しいタイミングで正しい証拠品を突きつければ、証人のウソが暴かれていくことになる



↑ウソを暴かれた証人の本性が……。こうしてひとつひとつ真実に近づいていくのだ

「ゆさぶる」ことも大事

証人が証言している最中に「ゆさぶる」ことができる。「ゆさぶる」は、証人にもっと詳しい内容を話させるためのツッコミのことで、これをつかうことで証言の内容が変化する場合がある。使用制限はないので、証人の証言中は、どんどんゆさぶってボロを出させよう。



↑前作にも登場したイトノコ刑事。見た目と行動力はカンペキ刑事だが、その頭脳は…



↑間違った証拠品をつきつけるなど、ミスをすると、画面に右上にある精神力ゲージが減少し



↑ゲージが無くなってしまうと有罪判決でゲームオーバー。しっかりとした推理が必要だ

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3

カプコン話題作特報 4

ゲームボーイアドバンス

タイトル	ロックマン エグゼ 3	ジャンル	タアクションRPG
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用（対戦のみ2人）
発売日	12月6日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

電脳世界ではロックマン、現実世界では熱斗君。兄弟みたいに仲のいい2人が繰り広げる、2つの世界の物語。RPG要素、アクション要素の他に、チップの収集や友達との対戦も楽しめる。

新しいステージに新しい敵。そして新しいスタイルも登場！

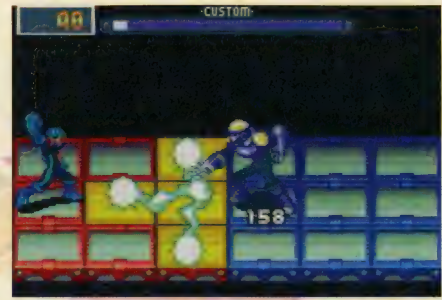
新たなステージや新たな敵が次々と判明していく中、なんと早くも新しいスタイルまで明らかになった！ ここまで見えたと言うことは…発売日も近い!?



←なんだか背景には動物らしき模様が描かれているけど…。もしかしてここは、動物園の電脳世界なのかな？



↑新しい敵のコリペン（画面右上）登場。見た目はカワイイけど



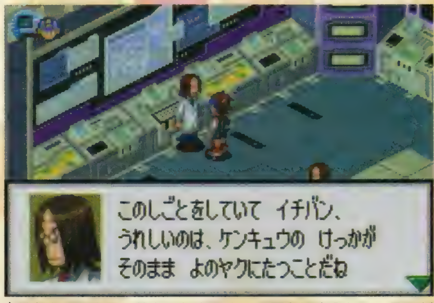
↑電撃をはなつフラッシュマンとボムを投げるロックマン



↑新チップ、コピーダメージの能力で2体同時に攻撃がヒット



↑民宿の玄関のようだ。冒険の舞台はこんなところまで！



↑科学省の研究員。彼らの努力によって平和は守られているのだ

バトルフィールドを変化させる！

早くも登場した新スタイル、その名も「グランドスタイル」。このスタイルは、ロックマンのセッティングによって「くさむら」「氷」など、バトルフィールドを変化させることができるのだ。相手の弱点、自分の持っているチップの属性を考えてセッティングすれば、絶大な効果を発揮するぞ。



↑フィールドを「くさむら」にチェンジ！ 炎系のチップを使えば大ダメージが期待できる



↑フィールドに岩が置かれている！ これもグランドスタイルの能力なのだろうか…



↑このグランドスタイルにはまだまだ謎が多い。より詳細な能力は今後の情報を待とう！

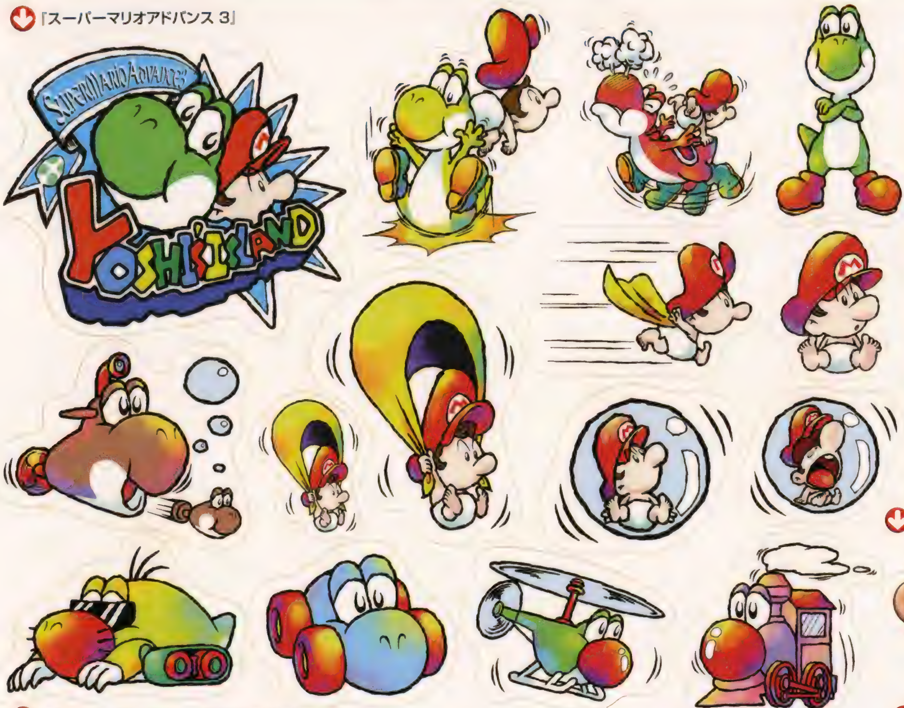


特製シール Vol.76

カレンダーに貼ろう！

Nintendo DREAM は月2回刊
Vol.77は10月5日発売!

『スーパーマリオアドバンス 3』



『ゼルダの伝説 GC』(仮)



「セガ魂」連動アイアイシール



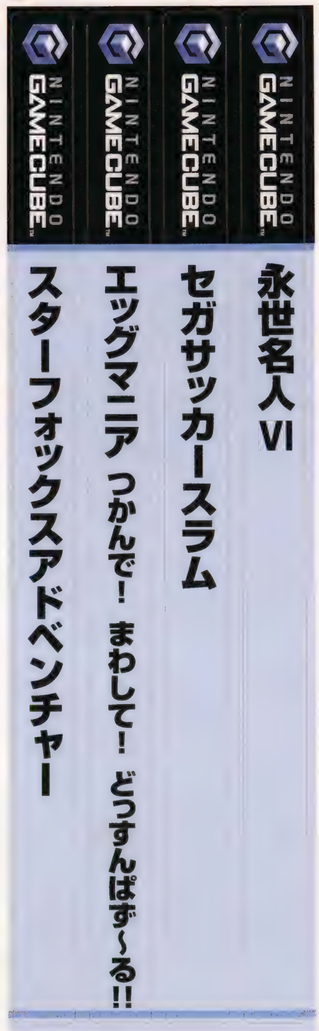
『ファイナルファンタジータクティクス アドバンス』



『スターフォックスアドベンチャー』メモリーカードシール



GCソフトのタイトルシール（プラスティックケースの背面に貼ろう）



初公開タイトル32本!!

先ドリ

新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!



秋の大収穫スペシャル

TGSにあわせた初公開タイトルがわんさか登場!!　一気に見せます!!



新作ソフトガイド+徹底攻略

話題作・期待作がさらに充実。お気に入りをチェック

GC 今冬発売予定

牧場物語 ワンダフルライフ

発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人用
価格	未定	備考	GC-GBAケーブル対応
ジャンル	シミュレーション		

『牧場物語』の最新作にして集大成的作品がGCに登場。今度は30年という長い人生を牧場で過ごすのだ。

6章で構成された30年間を牧場で過ごそう

『牧場物語』シリーズ最新作となる今作は、これまで好評だった結婚システム、子育てシステムを復活させて、作物や動物の種類も大幅に増やしたシリーズ最大のボリュームを誇る集大成的作品になっている。

プレイヤーは牧場主である主人公となって、結婚、子育て、そして自分が老いていくまでの全6章30年に及ぶ壮大な物語を歩んでいく。GCならではの美しい3D空間で、長〜い牧場生活を過ごしていこう。



↑羊を追って、羊を小屋の中へ入れる



動物たちを飼って育てる

←のんびりと草をはむ動物たち。まるで本物の牧場にいる気持ちにさせられるようなほのぼのとした光景

3Dのリアルな世界で牧場生活を満喫しよう



父親の死をきっかけに牧場をはじめることに…

主人公

死んだ父親の知り合いの「タカクラ」がきっかけで牧場主になる。最初は軽い気持ちではじめたが徐々に手ごたえを感じはじめる。



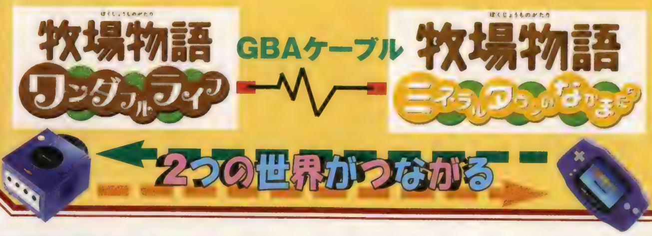
↑今回の舞台は「わすれ谷」。牧場の周りにはたくさんの人々が生活をしている。もちろんイベントもいっぱい



←とある場所にて。イベント発生の予感…

GCとGBAをケーブルでつなぐと2つの世界を行き来できる

GC版の舞台「わすれ谷」とP70で紹介しているGBA版の「ミネラルタウン」は高い壁に阻まれながらも隣りあっている。GCとGBAをケーブルでつなぐことにより、町と町の間につながりが生まれるぞ。新しいイベントが発生したりして物語の世界がさらに広がっていくのだ。



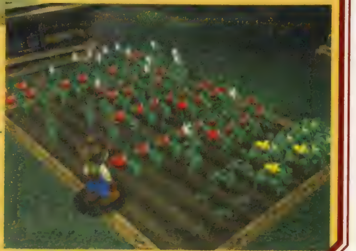


新しいイベント発生

←2つの世界を人が行き来するようになり、新しいイベントが発生する。GCのキャラがGBAのミネラルタウンに現れて人々の会話に変化がおきたり…なんてことが！

→人々が交流することにより、普通は手に入らない新しい作物や動物が作れるようになるようだ。レアアイテムも手に入れることができるらしいぞ

新たな作物が作れる



はみだしFLASH!! 物語は（主人公の）結婚、（子供の）幼年期、少年期、思春期、青年期、（主人公の）黄昏の章の6つに分かれているのだ。

個性的な女の子と結婚して子供を育てていく「結婚システム」

主人公が結婚して30年間をともにする相手は、セピリア、ナミ、ムームーの3人の女の子の中から選ぶことになる。結婚後に生まれる子供は、プレイヤーの行動によって、さまざまな育ち方をしていくのだ。今作は牧場の経営だけでなく、子供が生まれて大人へと成長していく、30年間という期間を考えての子育ても重要になっているのだ。



⬆ビニールハウスの前にたたずむセピリア。結婚するには仲良くならなくては。積極的に話しかけて仲良くなっていこう



女の子と出会って仲良くなり…

⬅キャラクタによって出会いの場所は決められているのかな？　酒場で働くムームーとは夜に出会うことが多くなる!?

家庭を築いて子供を育てるのだ



➡じゅうたんに寝転がってるのは主人公の子供？　小さいうちは抱っこしてミルクを上げたりできるのかもね

農場で働く娘 セピリア



⬅主人公の牧場の近くで働く元気な女の子。彼女と仲良くなりたいときは農場に顔を出そう

⬅クリっとした目がセピリアにそっくり。素直に牧場の仕事を手伝ってくれそう

主人公とセピリアの息子？

どこか影のある女の子 ナミ



⬅どこか影のある女の子。なかなか心を開いてくれないけど、どうしたら仲良くなれるのだろうか

⬅ナミに似て、どこか寂しそう。寂しい想いをさせないように、たくさん可愛がろう

主人公とナミの息子？

酒場で働く女の子 ムームー



⬅いつも明るくて元気な酒場で働く女の子。結婚したら楽しい家庭を築けそうだよね

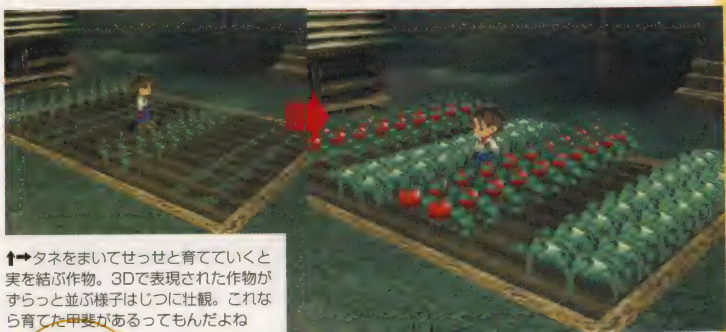
⬅ムームーそっくりで活発な子供になりそう。でも明るい性格で人気者になるかも

主人公とムームーの息子？

作物と動物は種類が増えてバリエーションが豊富に

GC版ではいままで以上にシミュレーション部分がパワーアップ。作物栽培では品種改良ができたり、作物を材料として新たな料理を開発したりできるのだ。

動物飼育は、おなじみの動物以外に、アヒルやヤギが追加されている。好みの作物、飼ってみたい動物を自由に選んで、自分だけの牧場を作っていこう。



⬆➡タネをまいてせっせと育てていくと実を結ぶ作物。3Dで表現された作物がずらっと並ぶ様子はじつに壮観。これなら育てた甲斐があるってもんだよね



⬅シリーズでおなじみのニワトリ。毎日世話をすると卵を産む。左奥にある



NEW ヤギ

⬅初登場のヤギ。ヤギから取れる収穫物は…？

おなじみの動物たち



➡これもおなじみの牛。ブラシでこすって世話をしてミルクをゲット

NEW アヒル



➡これも初登場のアヒル。ヤギ同様にアヒルから取れる収穫物とは？

かわいい動物いっぱいで牧場がにぎやかに!!



はみだしFLASH!!

GC版は1つの季節が10日間。1日の流れがこれまでよりゆったりしているので、1日をじっくりと過ごせる。

GBA

今冬発売予定

牧場物語　ミネラルタウンのなかまたち

発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人用
価格	4800円	備考	GBAケーブル対応
ジャンル	シミュレーション		

GBAの「牧場物語」はPS版のパワーアップ移植なのだ。これまで慣れ親しんだ2Dの「牧場物語」が楽しめる。

PS版『ハーベストムーン』の世界をGBAで再現

GC版とリンクするGBA版『～ミネラルタウンのなかまたち』は、PSで発売された『～ハーベストムーン』の続編だ。もともと、『～ハーベストムーン』はN64版『～2』をベースに作られたもの。だからN64で『～2』を体験済みのユーザーにとって親しみのある世界観であるはず。おなじみのキャラクタが多数登場するぞ。



⬆話しかけると、大きなキャライラストが表示されるようになったぞ



ミネラルタウンのみんなとまた逢える

⬅主人公と結婚可能な女の子であるポプリのパパ、バジル。植物学者で研究のためにいろんなところに旅をしているのだ。『～2』でおなじみだよね

作物と動物を育てて牧場を大きくする

シリーズの集大成であるGBA版は、基本的に作物、動物育成に関してはこれまでのシリーズと同じシステム。春夏秋冬をそれぞれ1ヵ月とし、30日間で季節にあった作物、動物を栽培、育成していく。そして、収穫物を売りさばいたお金を元手にタネや動物を購入して、牧場の規模をだんだん大きくしていくのだ。



作物を収穫してお金にかえよう

⬅荒れ果てた土地を耕し、作物のタネをまき、毎日水を上げることにより作物は育つ。作物が育ったら出荷しお金にかえる。単純作業の繰り返しがまた楽しい！

羊やニワトリ、牛からも収穫物がとれるのだ

➡作物の収穫で収入が安定したら動物の飼育ができる。毎日愛情をもって飼育することにより、牛はミルク、羊は羊毛、ニワトリはタマゴといった収穫物が得られるぞ





一目でわかる全体マップ

⬅牧場の全体マップを活用すれば作物の育成状況、動物の居場所が一目でバッチリ分かる。全体マップを見て、牧場のレイアウトをあらかじめ考えるのもいいかも

結婚やお祭りなどのイベントいっぱい

ミネラルタウンではお祭りやミニゲームなど、たくさんのイベントが用意されている。シリーズで好評の結婚システムで、特定の女の子と仲良くなったら結婚することもできるぞ。

また、任天堂ハードで発売された『牧場物語』シリーズにはなかった、主人公の作業を手伝ってくれる超便利な「コロボックルのお手伝いシステム」が楽しめるようになった。



⬆それぞれ個性的な5人の女の子に話し掛けたり、イベントで仲良くなると、結婚できるのだ。だが、恋のライバルも存在する



⬆ミネラルタウンのイベントなどで、ミニゲームが遊べることも。その他にも、自分の育てている作物や動物の品評会なんてのもある



コロボックルがお手伝い！



⬆➡かわいいコロボックルが作業のお手伝いしてくれる。また、ミニゲームをクリアするとお手伝い能力がドンドン増えていくぞ

➡牧場や街だけじゃなく、山や洞くつなどがあるのだ





⬅怪しげな洞くつ発見。レアアイテムがあるかも？

はみだしFLASH!! GBA版に用意されたイベントは100種類以上。そのすべてを1回のプレイで見るのは不可能かも!?

GBA 12月13日発売予定

クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル

発売元	ナムコ
価格	4800円
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1人用

なんとアクションRPGになった、最新版『クロノア』。画面構成から戦闘アクションまでなにもかもが新しい!

『クロノア』最新作はアクションRPG! まったく新しい冒険が今始まる!!

横スクロールアクションだった『クロノア』だが、アクションRPGとなった今作では、上からの見下ろし視点に変わった。主人公のクロノアが、フィールド上にいる敵を倒しながら、各エリアにしかけられた謎を解いて、ストーリーを進めていくのだ。



↓冒険する世界はさまざま。ここは建物がレンガ作りだが…。シリーズに出てきた街かも？



↑敵はフィールドのあちこちにいる。これらの敵を倒すことで経験値が手に入る





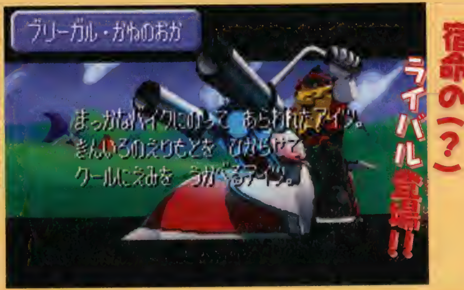
↑なにやら、怪しげなカギが…。これはどこで使えるのか？

おなじみの仲間と冒険を繰り広げる

今作でも、ポプカやチップルなど、シリーズおなじみのキャラは健在。彼らもストーリー展開に絡んでくるようだ。さらに、クロノアのライバル、ガンツも登場するのだ。



↑PS2の『風のクロノア2』で初登場した、見習い巫女のロロ。お供のポプカといっしょに、またクロノアを助けてくれるのかな？



↑クロノア最大のライバル、ガンツ。バイクに乗ってさっそうと現れるが…

風だま以外にもいろんな武器を使えるぞ

クロノア最大の特徴といえば、風だまという、敵をふくらませる武器を使ったアクション。しかし、今作ではクロノアは風だま以外にも、剣のような武器を装備して戦えるのだ。それぞれの武器には威力や射程などに特徴があり、場面によって使い分けが重要になるようだぞ。



↑武器を使った攻撃。強力な一撃には、「ドカッ」というような書き文字による効果も。それと同時に画面右上のクロノアの顔も変化しているのにも注目！



↑おなじみの武器、風だまはクロノアの初期装備となる。クロノアが手に装備したリングから、強力な風の固まりが発射されて敵を攻撃するのだ

ウインドソード



↑新武器、ウインドソードは、すばやさがウリ



↑ソードを振るクロノア。すばやく複数の敵を攻撃



↑敵を倒した。何やら倒した跡が光っているようだが、これは一体何なのか？ 気になるところだ

メガトンハンマー



↑威力が高いメガトンハンマー。装備時のポーズも変わる



↑ハンマーでおなじみの敵、ジャイアントムゥを攻撃！



↑見事、敵を倒した。メガトンハンマーは攻撃力は高いが、射程はウインドソードより劣るようだ

はみだしFLASH!! クロノア以外にも2人のキャラクタを操作できるらしい。どんなキャラクタかは、これからの情報に期待!!

GBA
2003年春 発売予定

サイバードライブゾイド（仮）

発売元	トミー	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	専用赤外アダプター
ジャンル	RPG		

GBAでおもちゃのゾイドを直接操縦！ 画期的なシステムを伴った新作「ゾイド」の情報をいち早くお届け！

専用赤外アダプターでおもちゃのゾイドを直接操縦できる!!

本作は、赤外アダプターをGBA本体に装着することで、別売りのおもちゃのゾイドを操縦できるというソフト。操縦するゾイドは、ソフトに収録されているRPGで育てた自分のゾイドの能力を反映した動きをするぞ。もちろん友達とのゾイドバトルも可能だ。

赤外アダプター



GBAの通信ケーブル端子に接続する。このアダプターから赤外線が飛んで、おもちゃのゾイドを操縦できるのだ。

＋

GBA本体&ゲームソフト



専用玩具ゾイド



武器発射
操縦するゾイドによって違った武器が発射できるかもしれない。

前後移動
前後移動はバトルで相手との間合いを取るのに重要になるのか？

左右移動
左右移動は前後移動よりもスピードは鈍くなりそう。RPGで育てた自分のゾイドのスピード能力が大きく影響されるのかもしれない。

ゲーム本編のRPGで自分のゾイドを育成しよう

ゲームの本編となるRPGは、ミッションクリア型。ステージごとに用意された「野良ゾイドを倒せ」や「カプセルを取り戻せ」などのミッションをクリアして、ストーリーを進めていくのだ。ミッションクリアすると、そのミッションに応じた報酬が手に入り、それでゾイドをカスタマイズして、より強くすることができる。

まったく新しい物語



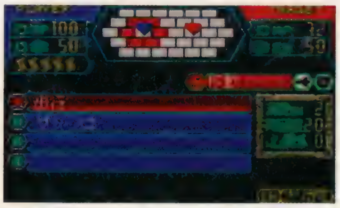
↑主人公機は2機用意されている。ゲームの最初にどちらかを選択して進めることになる



↑新しい世界設定、キャラクタで、これまでとは違う、新たなゾイドストーリーが展開する

ゲームの流れ

ミッション選択 ▶ ゾイドバトル ▶ ミッションクリア ▶ ゾイドをカスタマイズ

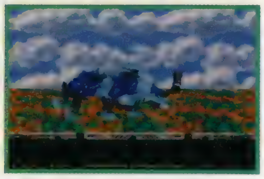


↑戦闘は、武器の射程やゾイドの移動距離など、戦略を重視したものになりそうだ

ゲームオリジナル&人気ゾイドが多数活躍!!

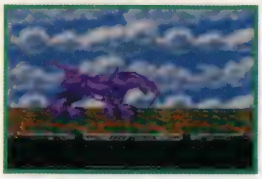
ゲームの中には、これまでの作品で登場した人気の高いゾイドはもちろん、ゲームオリジナルのゾイドも収録されている。それらのゾイドはすべてポリゴンで表示され、今までにない動きを見せてくれるぞ。なめらかな動きで、ゲーム内のゾイドバトルもより楽しいのだ。

サイクロプス



←ゲームオリジナルゾイド。頭の角のような武器が印象的

ディアブロタイガー



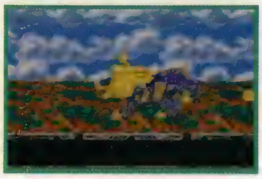
←オリジナルゾイド。サーベルタイガーのような精悍なフォルムだ

アイアンドリル



←ゾイドシリーズでは、おなじみの機体。パワフルさが特徴

ライガーエアロ



←人気の高いライガーのマークⅡか？ タテガミが印象的だ

はみだしFLASH!!
本邦初公開となる「赤外アダプター」に関しての詳細は不明。価格、単体での発売など、今後の続報に期待しよう

GBA 11月22日発売予定

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION



発売元	バンプレスト	プレイ人数	1人用
価格	5800円	備考	未定
ジャンル	シミュレーションRPG		

人気シミュレーションRPGシリーズの最新作が早くも登場。これまでになかった新システムも多数追加されているのだ。

バンプレストのオリジナルキャラクタが総登場

本作はこれまでの『スパロボ』シリーズとは異なり、シリーズ初となるオリジナルのキャラクタのみが登場するシミュレーションRPG。本作に登場するキャラやロボットは、これまでのシリーズに登場したオリジナルのキャラやロボットから選ばれている。また、ここで紹介しているキャラ以外に新キャラなども多数登場するらしいぞ。



↑主人公はリュウセイとキョウスケの2人から選択可能。選んだ主人公によって物語も変化する

イングラム&ビルトシュバイン



↑『〜α』に登場したイングラムは、シリーズ初登場のロボット、ビルトシュバインに乗る

マサキ&サイバスター



↑地底世界ラ・ギアスを守る魔装機神サイバスターとそのパイロット、マサキ・アンドー



↑『〜IMPACT』より登場。特殊部隊ATXチーム所属でアルトアイゼンのパイロットを務める



↑『〜α』より登場。SRXチームの一員で現在は同チームのR-1のテストパイロットを務める

エクセレン&ヴァイスリッター



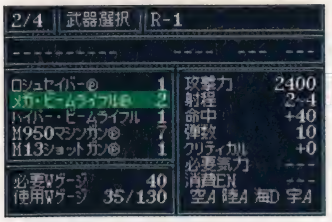
↑キョウスケの恋人でATXチームの一員。ヴァイスリッターに乗り、キョウスケとともに戦う

このほかの登場キャラとユニット

パイロット	ロボット
ライディース・F・ブランシュタイン	R-2
アヤ・コバヤシ	R-3
イルムガルト・カザハラ	ヒュッケバイン
	グルンガスト
リューネ・ゾルダーク	ヴァルシオーネ
ヴィレッタ・バディム	R-GUN
クスハ・ミズハ	グルンガスト弐式
ブルックリン・ラックフィールド	ヒュッケバインMK-II

自由に武器を持ち替えできるウェポンセレクトシステム

本作では「パーソナルトルーパー」に分類されるロボットは、固有の武器を除き、自由に武器を装備させることができる。武器にはそれぞれウェポンゲージが設定されており、各ロボットごとに持っている最大ウェポンゲージ以内ならば、自由に武器を持ち替えることが可能なのだ。



↑これまでのシリーズでの強化パーツのように、インターミッション画面で装備していく



↑ヒュッケバインを始め、パーソナルトルーパーに分類されるロボットの種類は多そうだ



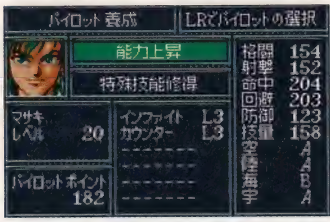
↑R-1にメガ・ビームライフルを装備させることで、どの距離でも戦える機体にすることも可能



↑どのロボットにどの武器を装備させるかによって、戦闘時の戦略が変わってくるだろう

好みに育成可能なパイロット養成システム

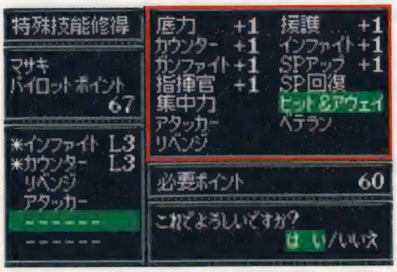
戦闘で得られるパイロットポイントを使うことでパイロットを強化することが可能な新システム。格闘や射撃などの各パラメータの数値を上げることができるほか、地形適正のランクを上げることも可能。また、必要になるポイントは多いが、パイロットに新たな特殊技能を持たせることも可能だ。



↑パラメータを上げるときに必要なパイロットポイントは、敵を倒すことで入手できる



↑長所を伸ばすか短所を補うか、成長のさせ方はプレイヤーの好みによって選べるのだ



シリーズ初登場の特殊技能が多数追加!

←シリーズおなじみの特殊技能のほかに、「ベテラン」や「リベンジ」などの新たな特殊技能が加わっている。これらにはどのような効果があるのだろうか?

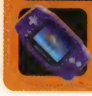
NEW SOFT FLASH!!

はみだしFLASH!! 本作の初回生産分を購入すると、特典として豪華なオフィシャルブックがもらえるのだ。

GBA

12月19日発売予定

セガラリー



発売元	セガ	プレイ人数	1～4人
価 格	5800円	備 考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	レース		

全世界でシリーズ通算260万本以上の売り上げを誇る大ヒットラリーゲームが携帯ゲーム機に初登場。

人気ラリーゲームの最新作がGBAに登場

アーケードなどで高い人気のラリーゲームのシリーズ最新作がGBAで登場。本作では、これまでのシリーズ同様に「チャンピオンシップ」モードや「タイムアタック」モードのほか、シリーズ初となる「エクストラ」モードというモードも楽しめる。また、最大4人までの対戦プレイも可能なのだ。

レースの舞台は自然がいっぱいの多彩なコース

本作のレースの舞台となるコースで、現在判明しているのは『セガラリー2』と同じ、デザート、スノウィ、マウンテンの3つのコース。

これらのコースのレイアウトなどの詳しい内容はまだ不明だが、『～2』と同じく自然や野生の動物でいっぱいのコースでレースができそうだ。



↑レース後はリザルト画面に結果が表示される

実際のラリー参戦車が使用可能

本作でプレイヤーが操作できる車は、実際のラリーレースに参戦している車から選ぶことが可能。車によって性能は異なるので、自分に合った車を選ぶことが重要になる。また、これらの車は細かいセッティングを行なうことも可能なのだ。

インプレッサ



↑レースの種類を選んだ後で車を選ぶのだ



↑サバンナを走り抜けるインプレッサ。画面の右前方には小さくだがダチョウの姿が見える

砂漠（DESERT）



↑舗装された道路のない砂漠の中を走るコース

雪道（SNOWY）



↑滑りやすい雪道に注意する必要がありそうだ

ランサーエボリューション



↑最新モデルとなるランエボ7が登場する

セリカ



↑セガラリーに欠かせないトヨタセリカ

2つの視点でプレイが可能!!



←ラリー車内のドライバーの視点を再現している。実際に車を運転しているかのような臨場感と迫力のあるレースを楽しむことができるのだ

コースの先を教えてくれるナビゲーション



➡こちらは車の後方から見た視点。なお、2つの視点のどちらでもナビゲーションシステムが矢印と音声でコースの前方の様子を教えてくれるのだ



細かいセッティングが可能

カーセッティングでは、サスペンションやギアレシオなどの細部まで調整できる。自分に合った車を、最適にできるまでセッティングしよう。

レース後はリプレイも楽しめる

タイムアタックや対戦プレイの後は、リプレイで自分の走りを確かめることができる。走り終わったら、リプレイ画面を見てさっきの走りを細かくチェック、速く走るためのコツをつかもう。



↑この一連のデッドヒートのシーンを



↑リプレイではじっくりと見ることができる

はみだしFLASH!!

今回判明したコース以外にもまだまだコースがありそう。GBA版オリジナルコースで遊べるかも？

GBA 10月10日発売予定

Jリーグウイニングイレブンアドバンス2002

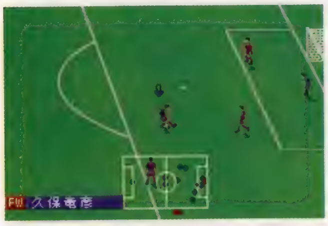
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	サッカー		

サッカーゲームの最高峰のJリーグ版がGBAに

大人気サッカーゲームシリーズのJリーグ版がGBAに登場。GBAに合わせた簡単な操作で、思い通りのプレイをすることが可能となっている。また、J1・J2合わせて28クラブに所属している選手たちは全員が実名で登場する。お気に入りのクラブを選び、熱い戦いを繰り広げよう。

多彩なモードでプレイ可能

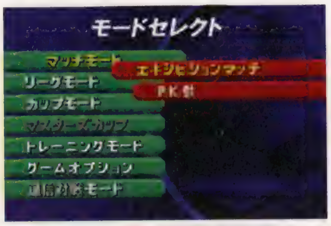
本作には実際のJリーグ同様のリーグ戦を行なうリーグモードや、一定条件をクリアすることでプレイできるようになるマスターズカップモードなど多彩なモードが存在。さまざまなプレイが楽しめるのだ。



↑操作している選手は画面に名前が表示される



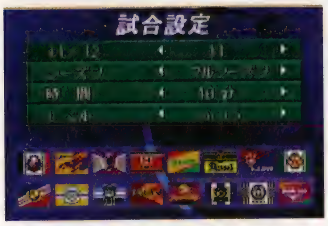
↑各チームの戦力はグラフで表される



↑全部で5つのゲームモードを選択可能



↑自由な組み合わせでプレイ可能なコナミカップ



↑試合時間やコンディションなど自由に設定可能



↑フォーメーションなども自由に変更できるのだ



↑テクニックが磨けるトレーニングモード



↑世界の強豪と戦えるマスターズカップモード

GBA 11月28日発売予定

実況ワールドサッカーポケット2

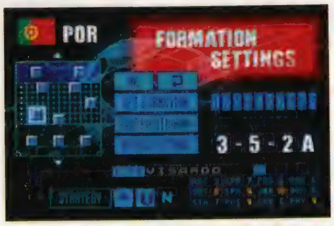
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	サッカー		

58カ国もの代表チームが登場する本格サッカーゲーム

ヨーロッパや南米、アジア、アフリカなどから58カ国もの代表チームが登場するサッカーゲームの最新作。日本代表はもちろん、多くの代表チームの選手が実名で登場。今作からはブラジルの選手も実名で登場するのだ。



↑選手の入れ替えなども自由に行なえる



↑チームに合ったフォーメーションに変更しよう



↑どのチームでプレイするか迷うほどだ



↑雨の中での試合ではピッチの状態に注意しよう



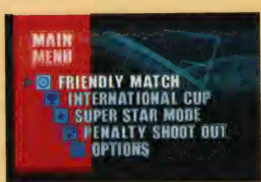


↑サイドをドリブルで駆け上がる。このままゴール前まで行けるか？

←ポルトガル対フランスの試合。画面下には選手の名前が表示されている

自分だけのチームを作れるスーパースターモード

今作から新たに加わった「スーパースターモード」。このモードでは試合で倒した相手チームのスター選手を自分のチームにトレードすることができる。スター選手だらけのドリームチームも作れるのだ。



➡モード選択画面でスーパースターモードを選ぼう



⬅試合に勝てばスター選手をチームに入れられるの

はみだしFLASH!! ウイイレのデータは2002年7月1日現在のもの。最新データで遊べちゃうのだ。

GBA 2003年1月23日発売予定

パワプロクンポケット5

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スポーツ		

今度のサクセスの舞台は『2』の「ドリルモグラーズ」

『5』のサクセスは『2』の舞台「ドリルモグラーズ」を中心とした物語。ある球団のスターである主人公がドリルモグラーズの2軍選手と廊下でぶつかり、体が入れ替わってしまうところから物語がはじまるのだ。



←本当はプロ野球選手だった主人公。能力は見習いのか

登場キャラクタ


主人公 ←ドリルモグラーズの2軍選手。潜在能力はすごいらしい?


おおがみ ←『4』に登場した大金持ちがドリルモグラーズの一員に


ぼんた ←『5』の主人公の親友。かめだくんに似ているが別人?


おおがみの父 ←息子の将来を考えて「ドリルモグラーズ」買収し社長に

ペナントが進化

目玉である「サクセス」のほかに、前作で好評だった「ペナントレース」モードがある。普通に140試合をプレイできるのはもちろん、「監督采配」システムが初登場。盗塁やピッチャーの継投、オーダーの傾向などを設定しておくと、それに従って試合が行われるのだ。



監督采配の設定可能
監督設定は7つの項目でおこなわれる。自分好みに設定してコンピュータに任せよう。



140試合の熱戦を勝ち抜こう!

←↓監督采配に任せておけば、試合はサクサクとスムーズに進んでいく。試合の結果は、チームの勝敗表はもちろん、各選手の個人成績もきちんと表示されるようになっているぞ



順位表	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	3	0	0	1.00	0.0	137
2	2	1	0	.667	1.0	137
H	2	1	0	.667	1.0	137
4	1	2	0	.333	2.0	137
	1	2	0	.333	2.0	137
6 G	0	3	0	.000	3.0	137

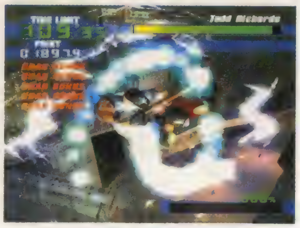
GC 2003年2月発売予定

Evolution Snowboarding

発売元	コナミ	メモリーカード	使用ブロック数未定
価格	6800円		
ジャンル	スポーツ(スノーボード)		

殴る蹴る! 超過激スノボゲーム

これまでレースやトリックを決めることが中心だったスノーボードゲームが過激にパワーアップ! 対戦相手をパンチやキック、投げ技などを使って攻撃し、誰よりも早くゴールをくぐり抜けるのだ。また、本作は実在のプロボーダーも多数登場。プレイヤーが条件を満たすことで仲間として増えていき、使用可能になっていくのだ。

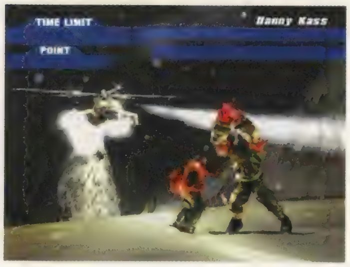


↑空中で華麗なトリックを決めろ!



↑雪山を滑り降りるスノーボーダー2人。自分よりも先を行く相手には、ためらわずに攻撃して誰よりも早くゴールを目指すのだ

↓雪の降る夜の雪山。ヘリコプターからのライトの中でスノーボーダー同士のバトルが



GC 12月12日発売予定

Evolution Skateboarding

発売元	コナミ	メモリーカード	使用ブロック数未定
価格	6800円		
ジャンル	スポーツ(スケートボーディング)		

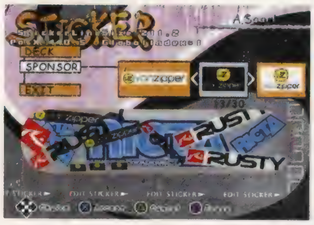
実在のプロが登場するスノボゲーム

ステージごとに決められた目標をクリアしながらゲームを進めていくミッション形式のスケボーゲーム。本作のアーケードモードには、スケボーゲーム史上初となるボスが登場。戦車などのボスの攻撃をかわしながらグラインドで攻めていくのだ。また、実在のプロスケーターも登場し、彼らを使ってプレイすることも可能なのだ。

↓トリックを決めながらバラエティに富んだステージを駆け抜けるアーケードモード



思い通りにカスタマイズ



↑ボードにステッカーを貼る要領で自由にデザインが可能。自分だけのボードを作ろう



↑メダルのゲットが目的のトライアルモード

はみだしFLASH!! 『Evolution Skateboarding』では東京の街の中を走ることもできちゃうのだ。

GBA 魂斗羅 ハードスピリッツ

11月14日発売予定

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

ハードアクションゲームがGBAで復活

アーケードや家庭用ハードで大ヒットしたアクションゲームのGBA版。本作は、好評を博したSFC版『魂斗羅スピリッツ』とメガドライブ版『魂斗羅ハードコア』の2タイトルに登場したステージをベースに、大幅なアレンジを加えられての移植となっているのだ。



↑1面は市街地での戦いだ



↑戦車に乗って戦うことも



↑1面のボス。口から強力な炎を吐いてくる



↑画面奥から現れる巨大なボスに立ち向かえ！

GBA K-1 ポケットグランプリ2

11月28日発売予定

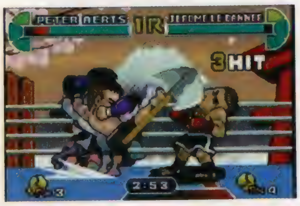
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	格闘スポーツ		

有名選手も登場する格闘アクション

K-1出場の有名選手たちが実名で登場する格闘ゲームの第2弾。今作からは新たにオリジナル選手のエディット機能を搭載。空手やムエタイ、ボクシングの3つの格闘スタイルから1つを選び、各モードで入手したポイントを使って新たな技を覚えさせ強くしていくのだ。



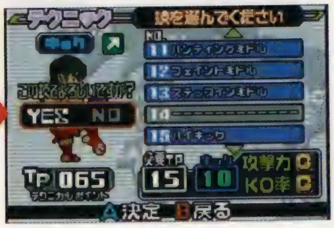
↑選手は実名で登場する



↑アーツの蹴りがヒット！



↑最初にエディット選手の格闘スタイルを選ぶ



↑どんどん技を覚えさせて強くしていこう

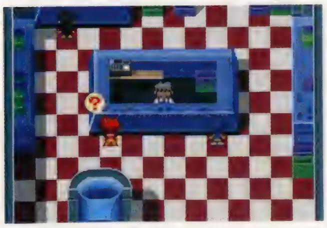
GBA ビーストシューター～めざせ闘獣王～

10月31日発売予定

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル
ジャンル	アクション		

人気ホビーでレースやバトルが楽しめる！

同名の人気おもちゃを題材にしたアクションゲーム。プレイヤーは主人公アキラとなって、パートナーのビースト「キッド」とともに、ビーストキングの座を目指してバトルを繰り広げていくのだ。



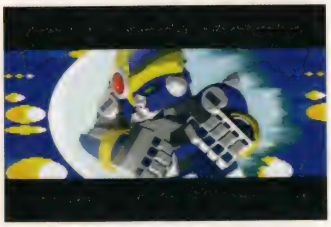
↑ショップでアキラは運命のビーストと出会う



↑ビーストキャッスルの最上階にキングの座が



↑ビーストをシュートして戦うのだ



↑バトルの途中ではカットインが入ることも

GBA はじめの一歩 THE FIGHTING

11月28日発売予定

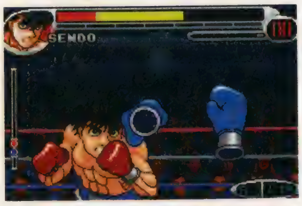
発売元	ESP	プレイ人数	1～2人
価格	5500円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スポーツ		

プレイヤー視点で戦うボクシングゲーム

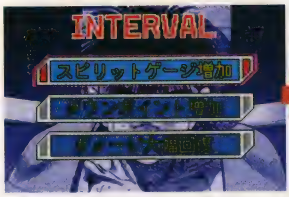
人気コミックを原作にした、プレイヤー視点で戦う本格ボクシングゲームが登場。主人公の一歩となってチャンピオンを目指す「シナリオモード」や「トーナメントモード」などが楽しめる。また、試合では原作に登場するさまざまなフィニッシュブローを放つことも可能なのだ。



↑一歩のパンチがヒット！



↑千堂でもプレイできる





↑→試合中のインターバルでは鴨川会長に気合を入れてもらうこともできるのだ

はみだしFLASH!! GBA版『はじめの一歩』の製作は数々の名作を手がけてきたトレジャーが担当しているのだ。

GC 12月発売予定 爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！

発売元	タカラ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	7ブロック
ジャンル	ベイバトルアクション	備考	GBAケーブル対応

最大4人で戦えるベイブレードバトル

人気のおもちゃ、ベイブレードがGCに登場。全国大会での優勝を目指して戦いを繰り広げるのだ。なお、ゲーム中のベイブレードの挙動は、実際のベイブレードの挙動を完全再現。実際と変わらない熱いバトルが可能なのだ。



←アニメでおなじみのキャラクタが続々と登場するのだ



←必殺技発動のシーンでは、迫力のカットインが挿入される





←条件を満たすことで、歴代のベイブレードを見られるギャラリーモードもある

←4人同時バトルでは、2対2でのタッグバトルや1対3でのバトルロイヤルなども可能なのだ

GC 12月発売予定 チョロQ！

発売元	タカラ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	未定
ジャンル	冒険レース	備考	GBAケーブル対応

リアルスケールでチョロQレース

チョロQを運転する人気レースゲームのGC版。今作はおもちゃのチョロQの視点から、子供部屋や公園、学校の教室などのさまざまなコースでレースを繰り広げる。また、チョロQはレースに参加して得た賞金で自由にパワーアップさせられるのだ。



←小さなチョロQには、子供部屋でも大レース場になるのだ



←レースで賞金を稼いで、チョロQの性能をアップさせよう



←選べるチョロQは100種類以上。カラーリングも自由に変更することが可能となっている



↑画面を4分割して、最大4人同時に対戦が可能

GBA 今冬発売予定 犬夜叉（仮）

発売元	タカラ	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ボードゲーム		

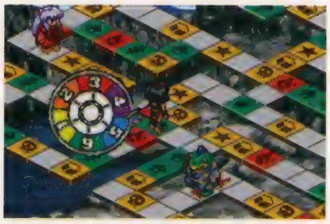
四魂のかけらを集めるすごろくゲーム

人気アニメ「犬夜叉」に登場するキャラの中の1人とコンビを組み、四魂のかけらを集めることが目的のすごろく風ボードゲーム。マップ上で出現する妖怪たちを倒し、四魂のかけらを集めながらゲームを進めていくのだ。

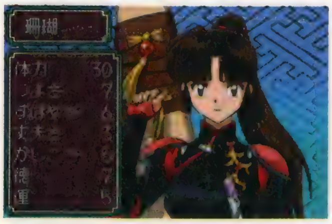


↑犬夜叉とともに旅をする物語のヒロイン

↑人間の血が半分流れている半妖の主人公



↑ルーレットを回してマップを進んでいく



↑各キャラごとに能力が決められているのだ



↑戦闘シーンではパートナーのキャラが戦う

GBA 11月14日発売予定 DANDOH!! Xi

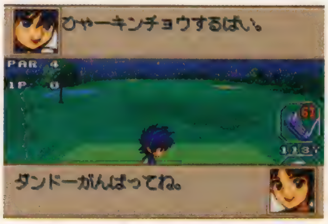
発売元	ネットビレッジ	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ゴルフ		

ダンドーの物語をGBAで追体験

人気コミック「DANDOH!! Xi」の世界を再現したゴルフゲーム。原作のストーリーが展開されるストーリーモードのほか、キャラの成長が楽しめるストロークモードなど5つのモードが楽しめるのだ。



↑原作をなぞっていくストーリーモード



↑プレー中にも会話シーンが挿入されるのだ



↑ナイスショット時はボールが輝くのだ



↑条件を満たせば弾道以外のキャラも使用可能に

はみだしFLASH!!

犬夜叉はGBAながらボイスを収録しているとのこと。登場キャラがボイス付きで話し掛けてくるみたいだぞ。

GBA 12月20日発売予定

宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者

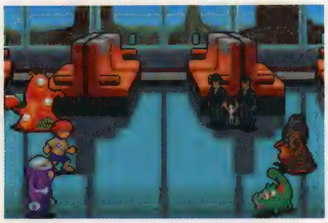
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ロールプレイング		

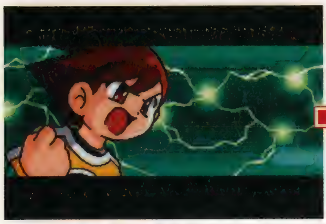
倒した宇宙人を仲間にして戦うRPG

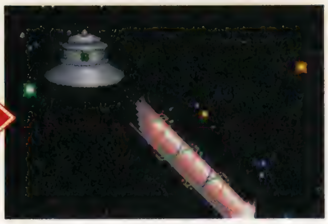
宇宙人たちの魔の手から地球を救うRPG。敵との戦闘には、タイミング良くボタンを押すことで与えるダメージを増やしたり、受けるダメージを減らすことが可能なアクション要素が取り入れられているのだ。



↑お父さんとメールのやりとりをしている主人公


↑戦闘では仲間にした宇宙人とともに戦う


↑バトル中に一定の条件を満たすことで


↑UFOを呼んで強力な攻撃をすることが可能だ

GBA 2003年1月発売予定

ことばのパズル もじぴったん アドバンス

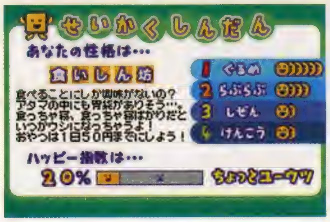
発売元	ナムコ	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	パズル		

ことばを作るパズルゲーム

アーケードで人気の、もじの書かれたブロックをボード上に並べて、さまざまなことばを作っていくパズルゲーム。好きなステージを練習できる「おこのみコース」も追加され、いつでも手軽に楽しめるのだ。


↑ことばができるとその意味を教えてくれるのだ


↑画面下のクリア条件はステージごとに変化する



↑作ったことばから性格診断をしてくれる



↑2ステージクリアするとスロットに挑戦できる

GBA 12月発売予定

キン肉マンII世 正義超人への道

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	プロレスアクション		

組んでからの攻防が熱いプロレスアクション

コミックやアニメで人気のキン肉マンII世がGBAに登場。相手に組みつくと現れる「タイミングゲージ」の部分で、上下に移動するカーソルを止めたかで多彩な技が繰り出せるプロレスアクションゲームだ。



↑ミート君からのアドバイスを参考に戦おう


↑相手と組んだあとは関節技も繰り出せる


↑→青いゲージの部分でカーソルを止めてコマンドを入力すると必殺技も出せる



GBA 11月15日発売予定

From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションRPG		

ナナツ島が舞台のアクションRPG

財宝が眠ると言われるナナツ島を舞台に、ルフィ海賊団のメンバーが冒険を繰り広げるアクションRPG。フィールド上で待ち受けるさまざまな謎を、各キャラのアクションを用いて解き明かして進んでいくのだ。



↑謎のオウムに導かれてナナツ島へ向かうことに


↑アイテム発見！　どんな効果があるのだろう？


↑前衛3人後衛6人でのパーティバトル



↑戦闘では、おなじみの必殺技も繰り出せる

NEW SOFT FLASH!!

はみだしFLASH!! 『キン肉マンII世』は残念ながらGC版と連動しない。でも、よく考えたら発売メーカーが違うから当然なんだよね。

GC テトリスワールド

今秋発売予定

発売元	サクセス	プレイ人数	1～4人
価格	4800円	メモリーカード	4ブロック
ジャンル	パズル		

新モードも加わった定番パズルゲーム

落ちものパズルゲームの定番『テトリス』がGCに登場。本作では、落ちてくるピースを1つだけ保管し、好きなときに使えるホールドシステム、落ちてくるピースが3つ後まで確認できるネクスト表示などの新たな機能が加えられている。また、おなじみのテトリスのほかに、連鎖が加わった「カスケードテトリス」などの6種類のモードが遊べるのだ。



↑ホールドやネクスト表示などの機能は、オプションでON／OFFの切り替えができるのだ



↑線上のラインを消すホットラインテトリスだ

4人対戦可能!!



↑最大4人までの対戦プレイができるのだ

GBA ZOIDS SAGA Ⅱ

今冬発売予定

発売元	トミー	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	RPG		

人気キャラ総登場のRPG第2弾

ゾイドを駆使しバトルに勝ちながら、さまざまなゾイドの世界が一つになってしまった世界を元の状態に戻すことが目的のRPG。変わってしまった世界には、TVアニメや前作のキャラも登場し、物語を盛り上げるのだ。

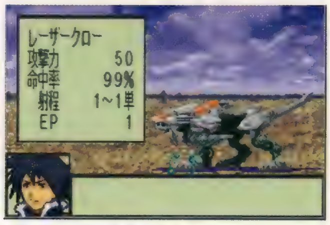


←本作のヒロイン。謎の組織「テラガイスト」に囚われる

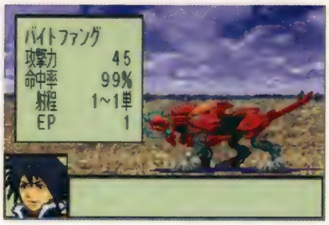
←本作の主人公。ゾイドを駆り、さらわれたユーノを助ける冒険を繰り広げる



←さまざまなゾイドが登場



↑武器によって攻撃力が違うのだ



↑ゾイドのカラーは自由に変更可能となっている

GBA Moto GP

今秋発売予定

発売元	MTO	プレイ人数	1～4人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	レース		

実在のコースで走れるバイクレース

世界最高峰のモーターサイクルレース「MotoGP」を再現したレースゲーム。世界各国の有名ライダーとなって、日本の鈴鹿やもてぎなど世界に実在する16コースを転戦し、優勝するのが目的だ。また、マシンのスポンサーも実際のものを使用し、さらにレースに浸れるのだ。

→世界各国を舞台にレース





←タイムアタックモードも



↑ウィリー走行などのアクションも可能だ



↑通信ケーブルを使えば最大4人での対戦が可能

GBA ドキドキクッキングシリーズ① こむぎちゃんのハッピーケーキ

11月発売予定

発売元	MTO	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	シミュレーション		

ケーキ作りが楽しめるお料理シミュレーション

48種類以上のケーキの種類と、36種類以上のトッピングの多彩な組み合わせでケーキ作りが楽しめるシミュレーションゲームシリーズの最新作。今作では作ったケーキに、細部までデコレーションをほどこせるなど、自分だけのケーキをつくる楽しみが存分に味わえるのだ。

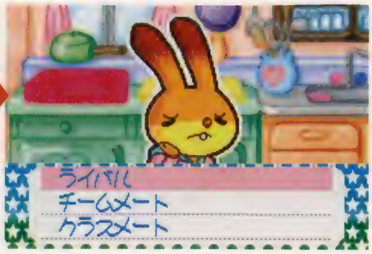
→タマゴ割りのミニゲーム





←どんなケーキを作る？





↑→街の人に関するクイズの解答でケーキのデキが変化する。慎重に答えよう

はみだしFLASH!!
こむぎちゃんはGBカラーで5作ものゲームの主役を務めた人気キャラなのだ。

GBA 12月発売予定

闘魂(とうこん)ヒート

発売元	PCCWジャパン	プレイ人数	1～2人
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	プロレスライブアクション		

簡単操作でプロレスの醍醐味を再現

プロレスラーアントニオ猪木の遺伝子を受け継ぐ主人公の小学生火人のもう1つの顔は、マスクを被ったプロレスラー「ヒート」。プレイヤーは火人となって昼間は学校、放課後はさまざまな練習や息抜きなどを行ないながら、プロレスの世界を体験、成長していくのだ。



←彼が物語の主人公、火人



←練習で能力を上げよう



↑選択肢を選んで技をかけるのだ



↑間合いが変わると効果的な技も変わる

GBA 12月発売予定

DARIUS(ダライアス) R(仮)

発売元	PCCWジャパン	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	シューティング		

名作シューティングがGBAに登場

アーケードやさまざまな家庭用ハードで高い人気の名作シューティングのGBA版。本作ではルート選択によってステージが変化する「ARCADE」モードのほか、1度プレイしたことのあるステージを自由に選択し、プレイできる「ONE STAGE」モードが追加されているのだ。



→ショットとボムが武器だ



←バリアを張ることも可能



←ボスはすべて海洋生物をモチーフにしているのだ



→ZONEAのボスはシーラカンス型。このボスの弱点は背と腹にあるヒレと弾を吐き出す口の中だ

GBA 11月29日発売予定

爆転シュートベイブレード2002 激戦!チームバトル!! 黄龍の章-ダイチ編-/青龍の章-タカオ編-

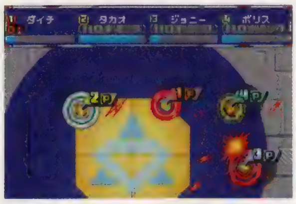
発売元	ブロッコリー	プレイ人数	1～4人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	シミュレーション		GBAケーブル対応

チームで戦うベイブレードバトル

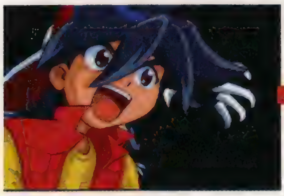
「ベイブレード」のGBA第3弾は「黄龍の章」と「青龍の章」の2種類が発売。それぞれで仲間にできるブレーダーや入手できるパーツに違いがある。また、今作から4人1組でのチームバトルやスピンギアのパーツを採用。さらに奥深く戦略性のあるバトルが楽しめるぞ。

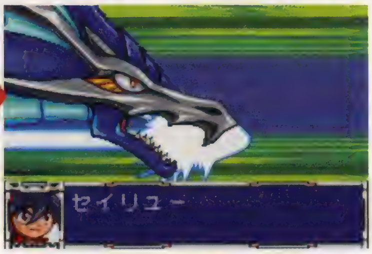


→チームを組んで戦うのだ



←4人までの対戦も可能だ





↑→スリープゲージが一定以下になると迫力ある超必殺技もつかえるようになる

GBA 発売日未定

ZERO ONE(ゼロワン)

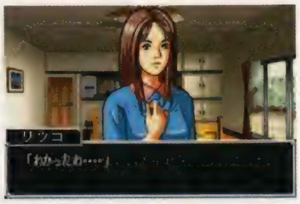
発売元	フウキ	プレイ人数	1人
価格	未定		
ジャンル	アドベンチャー		

100種類以上の結末があるアドベンチャー

全10話構成で100種類以上もの結末があるアドベンチャー。主人公は、父親の失踪をきっかけにさまざまなアクシデントが降りかかるようになった14歳の少年。恋愛要素や推理からSFまで、さまざまな要素を含んだボリュームたっぷりのストーリーが楽しめるのだ。



→立体感のあるマップ



←登場人物は30人以上



↑物語途中ではミニゲームも楽しめる



↑平和なはずの世界にサイボーグが現れる

はみだしFLASH!! 『ZERO ONE』の怒涛のストーリー展開には要注目。ヒーローやロボットなども登場するらしいぞ。

召喚系カードの攻撃手段はひとつだけじゃない

手持ちのカードを使ってさまざまな能力を持つクリーチャーを召喚、敵クリーチャーと戦うアクションRPG『RUNEⅡ』。前作はGCユーザーに高い評価を受け、現在もショップで品薄状態が続いているほどだ。この『Ⅱ』ではフルタイムでカードが使えるようになり、謎解き要素が深まるといった新要素が盛り込まれている。今回紹介する召喚系カードの攻撃パターン選択も、新たに盛り込まれた大きな要素のひとつだ。



➡召喚系カードを使うと画面右下に2種類の攻撃が表示されるので、対応するボタンで選択

プレイヤーが選択可能に

おさらい カードの系統

クリーチャーのカードは、召喚のときの働きによって5つの系統に分けられる。変化系は『Ⅱ』で新たに追加されたものだ

武器系	プレイヤーの武器のような感覚で瞬時に召喚して相手にダメージを加える。複数回使える
召喚系	RPGで言えば召喚魔法のような、呼び出すだけで絶大な効果を発揮する切り札カード。
自律系	召喚するとフィールドに現れ、自分の意思もしくは一定のアルゴリズムで敵を攻撃する
補助系	召喚している間、特殊効果で戦況に影響を与える。パラメータ変化やトラップ型がある
変化形	プレイヤー自身がクリーチャーとなって行動する。ジャンプ、飛行、パワーの3タイプ

戦況により攻撃手段を使い分ける

召喚系カードは、前作では召喚することにより敵に絶大なダメージを与えられた心強いカード。今回もその特性は変わらないが、召喚時に「直線的な攻撃」と「広範囲への攻撃」の2つのうちどちらかを選べるようになった。状況に応じて使い分けできるのはもちろん、2人対戦プレイ時に相手の裏をかくといった使い方もできるのだ。

レッドドラゴン





⬅口から炎を吐き出し前方にいる敵にダメージ!!

⬆力強い羽ばたきの一閃で周囲の敵にダメージ!!

マンティコア



⬆猛烈な勢いで敵のドラグーンにタックルしている



⬆毒針を前方の広範囲の敵に向かって発射している



➡張り手で敵のドラグーンがふっとんだシーン

スリーピングガイ

どれが出るかわからないランダム攻撃も



⬆これは敵を眠らせる効果があるのでは・・・？



⬅いびきをかいて寝てしまった。これは…役立たず!?

バリエーションが増え

RUNEⅡ ルーン

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ルーンⅡ
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	2003年春
価格	未定
ジャンル	カードアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	ブロック数未定

組み合わせで発動する"コンボ"がさらに充実

複数のカードをまとめて使うことで違った能力が発動する「コンボ」。前作ではオマケ程度の要素だったが、『II』では多数追加。またコンボの組み合わせもZボタンを使えば選択時に赤く表示され、わかりやすくなっている。

ファイアーゴーレム&アイスゴーレム

炎と氷という相対するはずのゴーレムが、仲良く握手までして連続攻撃を決めるコンボ。



両者ががっちり握手!!





合体して新たなゴーレムに!!

←まさに一心同体、上半身がファイアー、下半身がアイスの不思議なゴーレムになった!?

氷と炎の2段攻撃





デススタチュー&カーバンクル

敵を引き寄せる能力を持つデススタチューに誘われ、近づく敵。その周りをぐるぐる回るカーバンクルが一方的に攻撃!!





おびき寄せて攻撃!!

ドラゴン4体連携コンボ!!

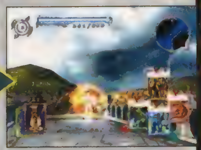
4種類のドラゴンすべてを同時に召喚するというぜいたくなコンボ。大ダメージは必至。



←続々と集まるドラゴン。さすがに召喚シーンだけでも圧巻だ



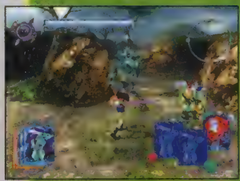
集中ダメージ!!



←↑4体それぞれが能力をいかした攻撃を発動!!

Zボタンでカードを強化

Zボタンを押しながらカードを選択すると青く表示され、カードの能力が高まる。またコンボが可能なカードの場合は赤く表示される。



↑Z強化を使用すると、消費する魔法石も倍になる



↑コンボの組み合わせになると赤く変化。ヒントとなるのだ

戦略性が高まったカードアクション

敵はクセ者揃いの空の無敵艦隊!!

エターナルアルカディア レジェンド™

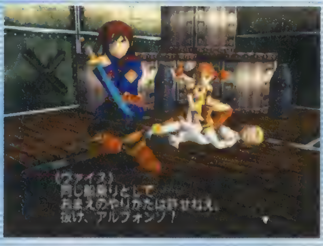


ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	エターナルアルカディア レジェンド	ジャンル	RPG
発売元	セガ	プレイ人数	1人用
発売日	11月28日	メモリーカード59	ブロック数未定
価 格	6800円		

若き空賊、ヴァイスの敵となる無敵艦隊アルマダの指揮官たち

大地が空に浮かぶ不思議な世界で、空賊となって世界をかけめぐる空の冒険RPG『エターナルアルカディアレジェンド』。主人公ヴァイスは、ある日帝国軍の無敵艦隊アルマダに追われる1人の少女を救出。それをきっかけに、強大な軍艦を率いるこの無敵艦隊を敵にまわすことになる。

⬇主人公は空賊（空の海賊）の少年ヴァイス



⬇陸と陸の間は船で移動するのだ





⬅船と船が主砲や魚雷でぶつかり合う、迫力の砲撃戦

高慢なる若き提督 アルフォンソ Alfonso





⬆名門貴族の血を引いた、アルマダ第一艦隊の提督。若さに似合わず階級意識の強い高慢な性格で、貴族でなければ相手にしない

グレゴリオ Gregorio 鉄壁の守りを誇る老将





⬆アルマダ第二艦隊の提督で最年長。先代皇帝から仕え、帝国への忠誠心は人一倍強い。防御を重視した戦略を得意とし、その守りは難攻不落



ビゴロ Vigoro 大艦巨砲主義で女好き





⬆アルマダ第三艦隊提督。攻撃は最大の防御を身上とし、アルマダーの攻撃力を誇る

GC版オリジナルキャラ、そして新システムが明らかに



「死神のピアストル」に続き、GC版のオリジナルキャラが新たに2人明らかになった。どちらも単なる脇役ではなく、メインストーリーに密接に関わるらしい。2人の過去も気になる部分だ。

↑船乗りたちの船医。見かけは悪いが腕は確か。かつて軍医だったという噂も

→ドクのもとに身を寄せている孤児。口数もほとんどなく、心を閉ざしている



←感情を出すことができず心を閉ざした少女マリア

もう1匹の新キャラ(?)

ピッコロ

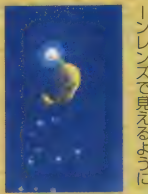




←↑ドクから、空を飛ぶ不思議な魚、ムーンフィッシュを捕まえてほしいと頼まれる。マリアのペット(?)ピッコロが好んで食べるというのだが…？

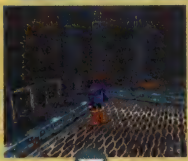
「ムーンフィッシュ」を集めよう

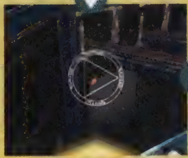
ドクからもらったムーンレンズというアイテムを使うと、自己視点モードになる。発見したらロックオンしてムーンフィッシュを捕まえるのだ。



←ふだんは見えないけど、ムーンレンズで見えるように

街やダンジョンで…







ピッコロに与えると、レアアイテムを吐き出す…!?

頭脳戦を得意とする女提督 ベレーザ Belleza





↑アルマダ第四艦隊の提督にして唯一の女性。情報を駆使し、戦わずして勝つのが彼女のやり方だ

冷徹な総指揮官 ガルシアン Galcian

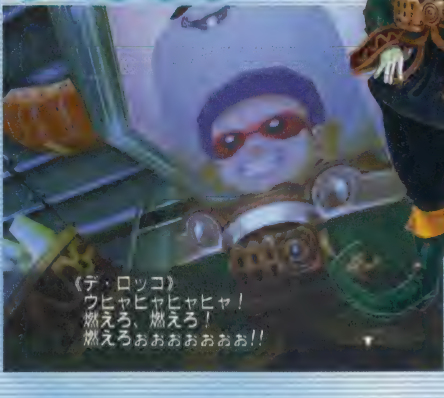




↑帝国の全艦隊の指揮権を持っている。はむかう者は容赦なく叩き潰す冷徹さから、空賊たちはもちろんのこと、周辺諸国の軍からも恐れられている

デ・ロッコ 機械至上主義 De loco

→アルマダ第五艦隊提督。特殊な改造を施した大砲を多数装備した戦艦に乗っており、みずからもさまざまな兵器を作り出し、その性能に絶対の自信を持っている





ラミレス 寡黙なる剣の達人 Ramirez

→ガルシアンの副官にして、のちのアルマダ第六艦隊提督。目にも留まらぬ光速の剣技は一撃必殺を誇る







カンタン操作で初心者向けの新キャラ、"クリーム"が登場

音速のハリネズミソニックに、新たな仲間が加わった！　その名はクリーム・ザ・ラビット、ウサギの女のコ。仲良しのチャオ「チーズ」をいつも連れているぞ。性格は素直で純真、妙に礼儀正しいところもあるらしい。はたしてどんな冒険になるのかな？



➡初心者向けの扱いやすいキャラになるようだ



➡仲良しのチャオ、チーズを引き連れて、ソニックにも負けない高速アクション!!



⬆初めてソニックをプレイする人にもオススメだ





チーズもがんばる!!

⬅⬆クリームはチーズに頼んで敵を攻撃!!　チーズの表情に注目。一生懸命がんばっているぞ



2Dソニック史上最速

通信4人対戦モードも健在

前作に引き続き、通信ケーブルを使っての最大4人対戦が可能。マルチカートリッジ対戦のほか、1カートリッジ対戦にも対応しているので、GBAとケーブルがあればお手軽に対戦が楽しめるぞ。4人プレイ時には、2対2のチームプレイで競うこともできる。レースゲームも真っ青の、ジェットコースターアクションをみんなで楽しもう!!



⬆それぞれの特徴を生かしたテクで駆け巡れ!!



⬆取ったリングの数とタイムを競うのだ



⬆4人が勢ぞろい。キミなら誰を選ぶ？

前作の6倍以上の広さのマップ 思うぞんぶん走りまくれ!!

今回の『ソニックアドバンス2』では、なんと前作からマップの広さが6倍以上に大きくパワーアップ。さらに、2Dソニック史上最速のスピード感を実現したとのことで、これまでのシリーズをはるかにしのぐジェットコースターアクションが展開されることは間違いナシ！　ソニックの爽快な音速アクションがついに、誰も体験したことのない未体験ゾーンに突入するのだ。


➡こんなループを高速で回ったら目まで回りそう!?


➡ソニックを待ち受ける敵やギミックも当然パワーアップしているぞ


➡前作同様好きなキャラを選んでプレイできる。得意なキャラを選ぼう

ジャンプ中の新動作 トリックアクション

ゲームをもっと楽しくするため、今回新たに追加されたアクションが「トリックアクション」だ。これは、ジャンプ台から大きく飛び跳ねているときに、さまざまなアクションを出せるというもの。うまく使えば、着地地点を変えたり、普通では取れないリングを取ることもできるのだ。


⬆上空高く飛び上がるソニックのホップジャンプ


⬅テイルスのトリックアクション、ハッピースプリング



「チャオのプチガーデン」も新しく!!

前作同様、GBAケーブルと『ソニックアドベンチャー2』があれば、GCと連動したミニゲーム「チャオのプチガーデン」が遊べるぞ。


⬅今回はクリームが主役の「チャオのスーパーハイジャンプ」が登場!!

のスピード感を実現 ソニックアドバンス2™



GBアドバンス

タイトル	ソニックアドバンス2	ジャンル	アクション
発売元	セガ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	12月19日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		GC-GBAケーブル対応
			1カートリッジプレイ対応

続報 ソニックアドバンス2

過去のシリーズをまとめて収録!!

ソニック メガコレクション™
SONIC MEGA COLLECTION.



収録予定タイトル
- ソニック・ザ・ヘッジホッグ
- ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
- ソニックスピンボール
- ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
- ソニック&ナックルズ
- ドクターエッグマンの ミーンビーンマシーン
- ソニック3Dブラスト

メガドライブからの懐かしタイトル＋異色作

メガドライブ時代からの初期の『ソニック』シリーズが1本にまとめて収録された『ソニックメガコレクション』。今回は正統アクションシリーズの『2』と、他ジャンルとなった異色作を紹介するよ。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ソニック メガコレクション
発売元	セガ
発売日	12月19日
価　格	5800円
ジャンル	バラエティ
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	ブロック数未定

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
テイルスとの対戦プレイができる!!


⬆ソニックのハイスピードアクション


⬆テイルスはこの『2』が初登場



⬅ソニックとテイルスの一騎打ち!! このときはまだそれぞれの能力差はナシ。『2』では対戦をするときの2Pキャラだった


⬆さらに多彩なステージがソニックとテイルスを待ち受ける!!

ソニックスピンボール
丸まったソニックを打つピンボール!!




⬅⬆フリッパーを操作して、ピンボールの球となったソニックを打つ。表情豊かなソニックは、ちょっと打つのがかわいそうだけどね

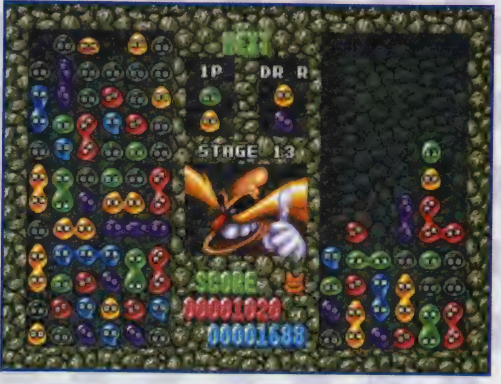


⬅ピンボールのルール通り、落としてしまうとミス

ドクターエッグマンの ミーンビーンマシーン
日本未発売のソニック版「ぷよぷよ」


➡海外版メガドライブ「ジェネシス」でのみ発売の幻の1本





⬇➡ルールは『ぷよぷよ』と同じ。エッグマンもアメリカテイスト

わいわいゴルフ

★を集めてツアーを勝ち抜け!

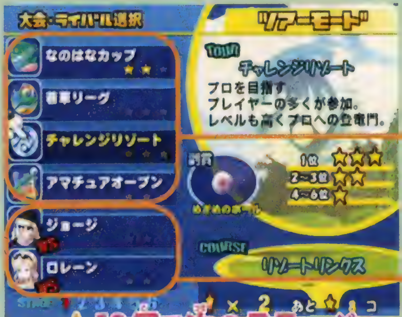
ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	わいわいゴルフ
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売日	11月28日
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	10ブロック

Cスティックを使った独特の操作が特徴のゴルフゲーム。今回はゲームのメインモードである「ツアーモード」のシステムを紹介するぞ！

大会とVSで★をゲット!

ツアーモードには、全部で6つのステージがある。それぞれのステージには最大4つの大会と2つのキャラ対戦があり、大会で上位に入賞したり対戦に勝つことで、☆がもらえる。この☆を10個集めれば、次のステージへと進めるのだ。初心者向けの大会で腕を磨き、☆を集めてさらなる高みへ挑戦しよう！

⬇ツアーモードのステージ1。ここから各大会に挑戦だ！



★10個で次のステージへ



⬆大会とVSで☆を稼ごう。なお大会とVSは何度も挑戦できるが、何回勝っても1つの大会ではは☆3つ、VSでは☆2しかもらえないぞ



⬆☆の合計が10個になれば、次のステージの大会へと進めるようになる

大会～6位以内で★入手～

18ホールの総ストローク数を競う大会。30人のライバルとともにプレイし、優勝すれば☆3つ、2～3位なら☆2つ、4～6位なら☆1つがもらえる。ラウンド中は時間の経過とともに、雨や雪が降るなど天候の変化もあるので、状況に応じた粘り強いプレイが必要だ。



⬆6位以内の入賞で、☆がもらえる

VS～勝てば★2つゲット～

ライバル1人と対戦し、勝てば☆2つがもらえる。ルールはホールごとに勝敗をつけるマッチプレイ方式なので、総ストローク数は関係ない。なおプレイヤーは最初2人のキャラしか使えないが、VSでライバルを倒すことで、倒したキャラを使えるようになるぞ。



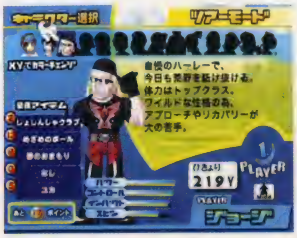
⬆勝てば☆2つ。負ければもちろん0だ

使用キャラとコースもどんどん増える!

☆を集めることで増えるのは、ステージだけではない。勝ち進むことで使用キャラやコースも増えていくのだ。コースはだんだんと難しくなっていくが、キャラの性能も高くなっていく。新キャラをゲットし、難コースに挑戦しよう。



⬅新コース、キャニオンバレー



⬆新キャラの1人、パワータイプのジョージ



⬆雄大な雪景色が特徴のブルーオリンパス

アイテム装備しキャラを強化

大会で優勝したり特定の条件を満たすと、さまざまなアイテムがもらえる。これらのアイテムを装備することで、キャラを強化できるぞ。ただしアイテムには消費ポイントがあり、各キャラごとに設定されたポイント内で組み合わせる必要がある。



⬆大会で優勝すれば、アイテムがもらえる。若草リーグで優勝し、アクセサリー「砂のおまもり」をゲット！



⬅アイテム装備でキャラの能力がアップ！　飛距離や精度などアイテムによって効果は異なるので、好みでキャラをカスタマイズしよう

カスタマイズしよう！



「闇の書」主人公・アキラがたどり着く冒険の地が明らかに!!

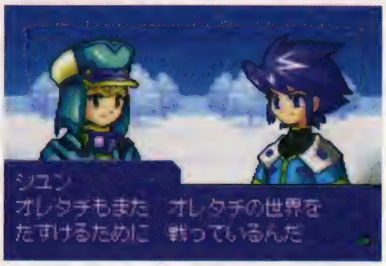
真・女神転生 デビルチルドレン 光の書 闇の書

GBアドバンス

タイトル	真・女神転生デビルチルドレン光の書／闇の書	ジャンル	RPG
発売元	アトラス	プレイ人数	1～2人用
発売日	11月15日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

いくつかの大陸に分かれた漆黒の世界「魔界」

「光の書」主人公のジンが向かった「時空世界ヴァルハラ」の情報は以前お伝えしたとおり。今回は「闇の書」主人公のアキラが向かう「魔界」についての情報を紹介するぞ。今回はとりあえず3つの魔界だけだが、見てのとおり、ほかにもいくつか気になる場所がある。これ以外にもまだ見ぬの魔界があるというが…？



⬆魔界で出会った男の子の名前はシュン。行動をともにしてくれる仲間なのだろうか

氷の魔界　雪と氷に閉ざされた死の世界

氷の魔界には雪を操るデビル・フロスト一族が住んでいる。大陸中央にある氷の神殿には、一族をまとめるキングフロストがいるという。



➡死の世界とまで言われるところだが、ジャックフロストたちなら平気というわけだ



風の魔界　森に囲まれた生命力あふれる世界

ここにあるヒューイの町には、人間界と魔界をつなぐゲートがある。また、町の東にある樹海には風の王が住むという。



⬆人間界にも影響を及ぼすという「時のユガミ」がこんなところにも！

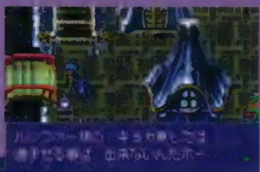

➡ヒューイはそんなに大きな町ではない。建物も田舎を思わせる造り

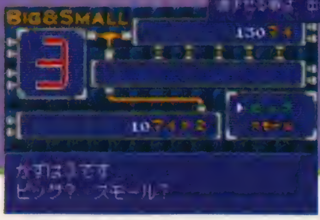
魔界中央　魔王ルシファーの居城がある最大の町

魔界中央はこの世界の中心に位置し、その最北端にあるダークパレスには魔界を統治する魔王ルシファーが住んでいる。魔界中央の中心に位置するセントラルランドは魔界最大の町というだけあって、施設も充実しており、活気もあふれている。ただ、魔王のお膝元だけあって、どこへでも自由に行けるわけではない。



⬅さすがに都会だけあって、情報収集には事欠かないですみそう。何かつかむならここか？





⬅⬆町の中にはカジノがあり、ミニゲームもできる。自由な気風だが、一方で魔王の支配力を感じさせる場面も



ルシファー登場!!

⬆ダークパレスに行けば、魔王ルシファーに会うこともできるようだ。ただ、ダークパレスに続く道は断崖絶壁にあり、そう簡単には行けないようだ

知られざる秘密!?

スーパーモンキーワールドへようこそ!!

ストーリーモード 踏破特集 通がこっそり教える名所案内

アイアイたちが冒険を繰り広げるスーパーモンキーワールドは、不思議な魅力がいっぱい。ゲーム中はアイアイの操作に夢中でじっくり見ることはあまりないと思うけど、今回特別に世界の様子をお見せしちゃいます。しかも通の見どころガイド付き。

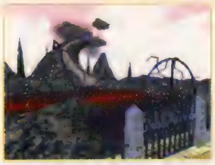


➡たまにはゆっくりコースの外を見てみよう



おサルたちの遊園地 ウッキー島のサルパラダイス

島がまるごと遊園地で、楽しいアトラクションがいっぱい。でも、雷雲に包まれたお化け屋敷には、何か秘密が隠されているというウワサ。入園料は大猿バナナ3本、小猿バナナ1本。



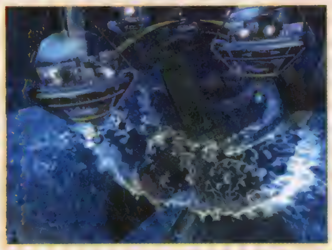




古代人が住んでいた!? 巨大クジラの腹の中

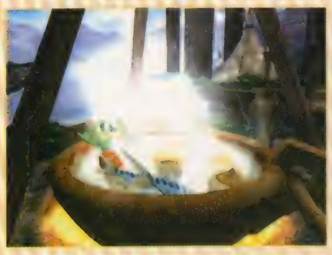
海の怪物巨大クジラのおなかの中には、飲み込まれた近代文明の遺跡まであった!! クジラが口を開けるたびに大津波が起こるらしい。

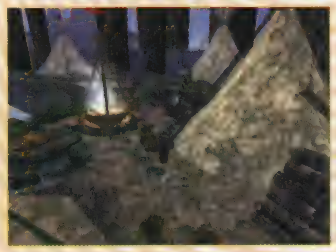




自然の中でお鍋…!? 冒険の森

「冒険の森」はウッキー島サルパラダイスにある自然豊かなキャンプ場。なぜ大きなお鍋が煮込まれているかは、行ってみてのお楽しみ。





スーパーモンキーボール2

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スーパーモンキーボール2	ジャンル	アクション
発売元	セガ	プレイ人数	1〜4人用
発売日	11月21日	メモリーカード	2ブロック以上
価格	5800円		

ニンドリ編集部 対戦予習 モンキーターゲット2

バナナを集めつつターゲットに上手に着地!!

空を滑空しながらバナナを集め、海上のターゲットにどれだけうまく着地してポイントを稼げるかを競うパーティーゲーム。今回は、1人プレイのときは5匹、2人プレイのときは2匹で編隊飛行できちゃうぞ。



⬆編隊を組んで飛ぶので、バナナがゲットしやすいのだ

NEW 1P時はおサル5匹で編隊飛行!!



⬅フォーメーション変更!!



⬆ターゲットが見えてきた!! あせらず落ち着け

⬇編隊の合計ポイントが自分のものになるよ



操作方法

おサルの操作：コントロールスティックを上に倒すと下降し、下に倒すと上昇。

ボールの開け閉め：Aボタン
フォーメーション変更：Bボタン
真上視点：Yボタン押しっぱなし

GC

9月26日
発売予定

セガサッカースラム

発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	メモリーカード	6ブロック使用
ジャンル	超人サッカーバトル		

超人たちがフィールドの中でド迫力のサッカーバトルを開始。目指すはコンチネンタルカップのチャンピオンだ!

パンチも飛びかうルール無用の超人サッカーバトル

フィールドではパンチやスライディングによるファウルは一切ない、ルール無用のサッカーゲームが登場。3対3の6人でゲームは行われ、さまざまな国籍の超人たちが、個性豊かなプレーでゴールを狙う。また画面下のゲージを溜めて超必殺シュートを撃てたり、ターボでダッシュすることも可能。

殴ってボールを奪え!



⬆ド派手なプレーは見た目だけでなく威力もスゴい



⬆➡危険なプレイで警告されることはない。時には殴って相手の攻撃を阻止することも必要になる

イエローカードもレッドカードもなし



3on3のフットサル形式

見た目も威力も強烈な2種類のシュート

必殺のシュートは2種類あり、どちらもフィールド上に現れるマークに選手を合わせてシュートしていくというもの。シュート体制に入ると画面はスローに切り替わり、ゴールのどこにシュートするのかをじっくり吟味。キーパーの空いているスペースにめがけてゴールをねらうのだ。



超人たちの爆裂シュート

⬅各選手ごとに必殺シュートのエフェクトは違う。炎に包まれたシュートや、稲妻が走るシュートなど見た目にも威力があるようなものばかり。簡単な操作で出すことができる

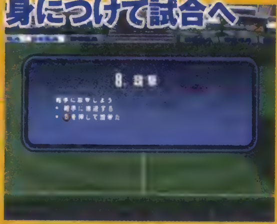
プラクティスで試合中の操作をレクチャー

試合中の操作になれない人向けに「プラクティス」モードが用意されている。各操作に課題が設けられていて、その課題をクリアするごとに次のステップに進められる。全16項目をクリアすればマスターだ。



⬆課題を成功すれば次のステップに進める。自身のない操作なら何度でも挑戦可能だ

16種類のスキルを身につけて試合へ



⬆画面中で指示された操作をリプレイ

スポットライトシュート

⬇➡試合中にチームのトレードマークのスポットライトに入り、シュートボタンを押せば、スポットライトシュートに。全観客の注目を浴びる





トレードマークのライトがチャンス



ランダムに登場するスポットライトの光の中で、シュートすることで発動。大きく飛び上がり、シュート体制に入るのだ。

キラーシュート

こちらは画面下のゲージが満タンになったときに、Lトリガーを押しながらAボタンを長く押すとキラーシュートの標的が登場。この中に入ってシュートするのだ。

⬇豪快なキラーシュートが炸裂。うまく標的に入らないと、シュート体制には入れず、それまで貯めていたゲージも0になっていまう





⬆⬅近くの選手にカーソルを合わせてシュートへ



コンビネーションを生かした必殺シュート

総勢18人にも及ぶ個性豊かな超人チームが集合

登場する6チームには、さまざまな国籍、性別、体格の個性的な選手がそろう。選手にはそれぞれ特徴があるのだが、大まかに3タイプにわけることができ、各タイプによって得意なテクニックが異なるのだ。役割を理解してプレイすることが大事。



⬆パワー型の選手はシュートも強烈で受けたキーパーを弾くほどの威力。勝利に貢献するはずだ

パワー型

ドリブルのスピードは遅いが、シュートの破壊力は驚異的。攻撃のフィニッシュはパワー型の選手に任せたいところ。



⬆キーパーにとってはいやなシュート

スピード型

キックの威力こそないが、ボールを持ったときのスピードが光る。試合の展開をかき回す、キープレイヤーとなるはずだ。



⬆スピードの遅いチームはやりづらい

テクニック型

平均的な力を発揮するオールラウンドプレイヤー。パスとシュート体制が正確で、相手に阻止されにくいテクニックを発揮。



⬆プレイヤーとしては1番使いやすいタイプ

超人たちの個性は大きく3タイプに分けられる

出場チームと選手たち



EL FUEGO

炎のような熱いハートをもったチーム。連携がうまくいけば、最もバランスのとれたチームになるだろう。



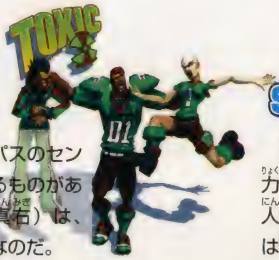
SPIRIT

連携攻撃が自慢のチーム。3人の夢はそれぞれ違うが、目指すはコンチネンタルカップを制することだ。



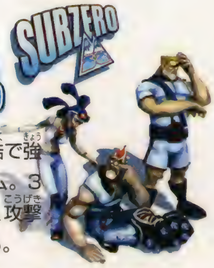
TSUNAMI

日本、オーストラリア、ハワイの3カ国の選手が集まる国際派チーム。精密機械のようなテクニックがウリ。



TOXIC

並外れたキラーパスのセンスは、キラリと光るものがある。RAINE（写真右）は、実は普通の女の子なのだ。



SUBZERO

全チーム中、最も冷酷で強力な攻撃ができるチーム。3人が繰り出すシュート&攻撃は他のチームを圧倒する。

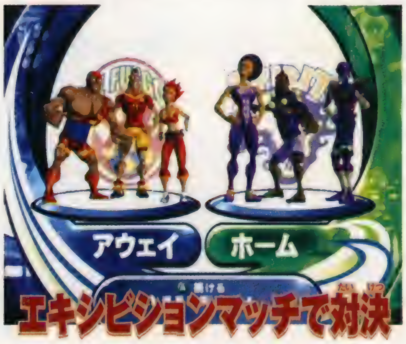


VOLTA

フランス人、イタリア人、スコットランド人のヨーロッパチーム。機動力を生かしたスピードサッカーで勝負。

最大4人同時プレイが可能で手軽に遊べるミニゲームもあり

もちろん多人数プレイにも対応しており、「エキシビション」では、好きなチームを選んでの2人対戦が可能。また2種類のミニゲームが用意されていて、簡単なルールで4人同時に楽しむことができる。



⬅好みのチーム、スタジアムを選んでの真剣勝負。天候なども自由に設定することが可能



HOT POTATO

制限時間がくると爆発するボールを、どのくらいキープできるかを競うゲーム。ただし爆発に巻き込まれると、キープ時間がマイナスに。

⬆ただキープするだけでなく、制限時間前に相手にボールをパスしないと、爆風の餌食に…

相手の体力をとにかく減らしていく格闘ゲーム。フィールドに登場するアイテムを獲得すると、プレイヤーがパワーアップする。



BRAWL



サッカーとは無縁の格闘ゲーム

GBA
10月3日発売予定

南の海のオデッセイ

発売元	グローバル・A・エンタテインメント	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	アドベンチャー		

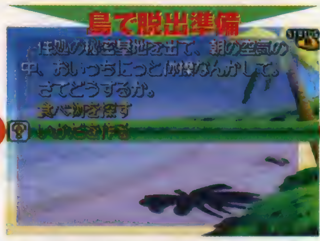
本作はゲーム中に仕掛けられた罠を読み解いていくという「トラップノベル」。前作は「幽霊屋敷の二十四時間」だ。

無人島を脱出するのが目的のテキストアドベンチャー

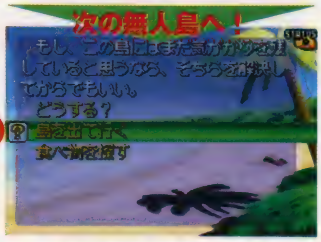
夏休みのグアム旅行をとても楽しみにしていた双子の姉弟・神坂カンナとコウタ。しかし、旅行前に疫病神を祭った神社なんかに行ったばかりに、いろんな事件に巻き込まれ、最後には南の島に漂流するはめになってしまうのだ。漂流した先では、基本的には食料集めや脱出のためのいかだ作りは姉弟だけでやらなくてはいけない！



↑とりあえず島が見つかればラッキー。ほかの人が住んでいることもある



↑島で生き延び、かつ脱出用のいかだを作るのが主な行動だが、それ以外のイベントも



↑いかだができれば脱出可能。目的地に行けるか、また別の無人島へ行くかは神のみぞ知る？

ステータスが展開に影響を与える

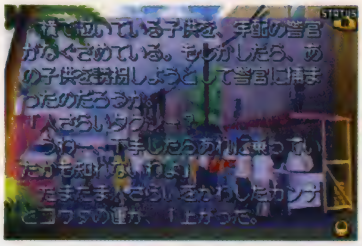
表示されるテキストを読んでいると選択肢が表示されることがある。当然ここで選んだ選択肢によって結果が決まるのだが、それ以外にカンナたちに設定された「運」や「知恵と勇気」などのステータスがその結果に関わってくるのだ。この数値は特定のイベントやアイテムを使うことで変化するぞ。

同じ行動を取っても結果は同じじゃない!!



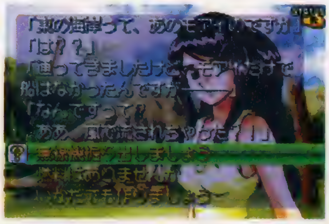
➡「運」なら行動の良し悪しに変化が、「知恵と勇気」ならアイデアの発想に変化がある

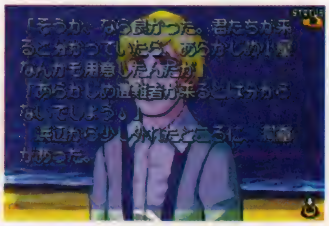



↑➡運は最初マイナス30で、それをどんどん減らしていかなくてはならない

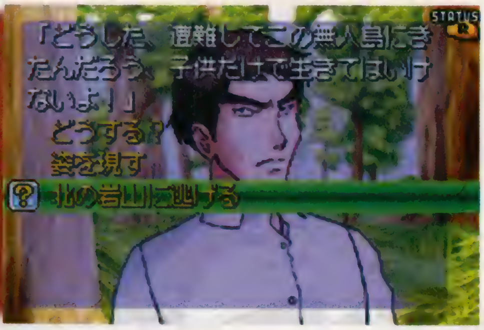
他の人と協力して作業することも

カンナたちがたどり着く島は、無人島であるときとそうでないときがある。人がいれば、食料集めが効率よくできたりといろんなメリットがある。ただ、中には何かを隠しているふうだったり、あからさまに怪しい人だったりと、すぐに信用できる人とは限らないので、見極めが肝心なのだ。


↑無線機などを持っている彼女だが…


↑娘を亡くした画家はカンナにその面影を重ねる

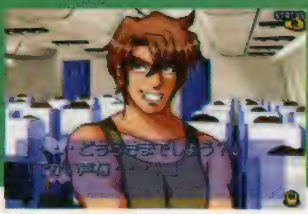
見知らぬ他人を信用するか？ それとも…



⬅あからさまに目つきの悪い男。日本で詐欺をして、ここに隠れ住んでいるという

奇妙な運命に巻き込まれる登場人物

旅先では冒険家から神様まで、さまざまな人たちと出会うことになる。みんな一癖ある人ばかりだ。



元気だけがとりえ？の負けずギライ 神坂カンナ

元気いっぱいの小学6年生の女の子。がんばり屋の性格とスポーツ好きの体力を活かして活躍する。



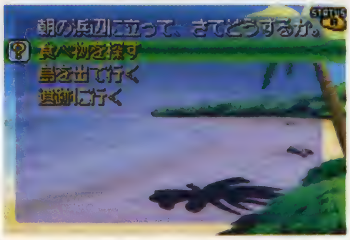
ちょっとたよりないけど知識はピカイチ！ 神坂コウタ

カンナの双子の弟。姉とは違い、運動は苦手だが、その知識は相当のもので、特に英会話が得意。



脱出の準備から突発イベントまで無人島ですることはいっぱい！

無人島ですることは主に食料集めや、脱出のためのいかだを作ること。そのほかにも、出会った人たちを手助けしてあげたり、はたまた事件に巻き込まれたりと、脱出以外のこともいろいろ体験することになるぞ。基本的に何をするかは自分で選べるので、そのときの状況を考えて選んでいくのだ。



↑遺跡の調査を完結させるのも、放っておいて島を脱出するのも自分の気持ちしだいだ

無人島脱出にはコレが必要 いかだ作り

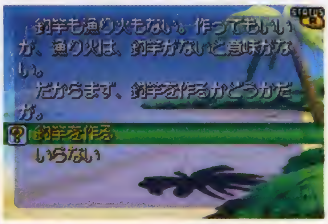
無人島を脱出するにはいかだが必要。このいかだを作るには、島の中で丸太やロープになるツタなどの材料を集め、何日もかけて組み立てていかなくてはならないぞ。また、状況によっていかだを大きくするといった、いかだのカスタマイズもできるのだ。

↓いかだを作れば島を脱出できる。作るのにはある程度の日数がかかるので、その間の食料確保も必要だ



↓ステータスの中にある「いかだ」のところは、その長さでの完成度がわかる。長ければ長いほど安全な航海ができるいかだというわけだ





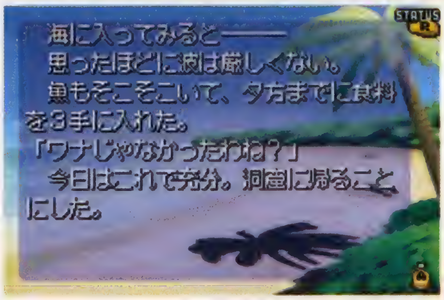
↑いかだには、ひっくり返らないようにするフロートや、釣りをするときに使う漁り火などを取り付けることも。もちろん時間と体力が必要

いろんな材料を集めなきゃ！



↑いかだを作るには「石オノ」「ツタ」「丸太」の3つがあればOK。もちろんすべて現地調達！

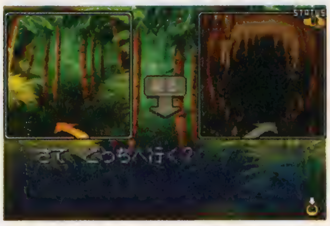
きちんと食べないと何もできない！ 食料探し



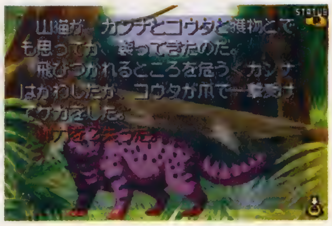
↑疫病神の仕掛けたワナのせいでひどいめにあうこともあるので、魚を捕るのだけでも命がけ。今回はとりあえず成功だったようだ

島の中では何をするにも体力が必要。この体力をきちんと回復させるには、食料が必要なのだ。食料は島のいたるところにあるが、手に入るかどうかは運しだい！

見つかるかは運しだい！



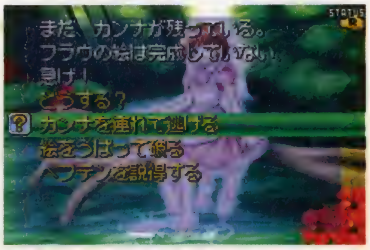
↑進む場所を選ぶ。運がよければ食料をゲット。そうでなければムダ足で体力を消費してしまう



↑不幸なカンナたちは、こんなことになることも多い。島には危険がいっぱいだ

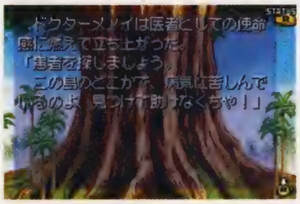
困っている人は放っておけない？ 人助け

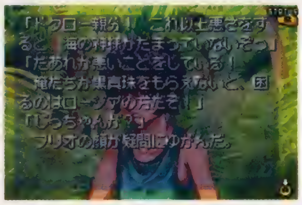
カンナたちの目的は自分たちが助かることだが、誰かが困っているとあれば、それを助けてあげるのも道理。困っている人を助けてあげれば気分もいいし、お礼としてとても便利なアイテムがもらえることもある。だが、ときには命の危険にさらされてしまうこともある。人を助けるか、それともさっさと島を脱出するかはプレイヤーの気持ち1つなのだ。



➡カンナがのっぴきならない状況に！ こうなってしまったのも、とある人に関わってしまったことが原因なのだ

↓島のどこかにいるという患者を探すことに。しかしどこを探してよいやら





←病気の少年を助けるために、いっしょうけんめいになるカンナとコウタ

カンナたちをトラブルに巻き込む張本人 疫病神

カンナがバカにしたことを根に持ち、今回の事件を引き起こした。いろんな手でカンナたちを困らせる。



カンナたちに救いの手を差し伸べる…？ 幸運の女神

疫病神に対抗し、カンナたちを手助けしてくれる。ただし、それほど役に立つというわけではなさそう。



無人島で出会うかけ出しドクター ドクターメノイ

とある島で研究をしていたドクター。カンナたちのとばっちりを受け、いっしょに遭難するはめに。



GBA

9月27日
発売予定

メタルガン・スリンガー

発売元	アットマーク
価格	5200円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

襲い来る脅威や賞金首に対し、拳銃ひとつで立ち向かう。西部劇テイスト溢れるアクションゲームがここに登場！

「メタルガン」に選ばれた少年が繰り広げる痛快ガンアクション！



主人公「ビリー」

メタルガンに選ばれた12歳の少年。行動力のあり頭の切れる少年で、町の子供たちのリーダー的存在でもある。

走る！ 飛ぶ！ 撃つ！ 簡単操作で多彩な動作を繰り出すことが可能なアクションゲーム、それがこの『メタルガン・スリンガー』だ。プレイヤーが操作するのは、伝説の銃メタルガンに選ばれた少年ビリー。彼の行く手に待ち受けるのは、凶悪な敵キャラクターや趣向を凝らした罠・仕掛け。それをメタルガン片手に切り抜けるのだ。また、ステージを進めるにつれて明らかにされる怒濤のストーリー展開も見逃せない！



➡ベルノグラに寄生された人々が襲いかかる。メタルガンで撃退せよ



⬅滑車を使って崖を越えろ！ 数多くの胸躍る展開が待っているぞ

～story～

砂に覆われた惑星アラモは、人々の肉体に寄生し、自由に操る謎の精神生命体ベルノグラの脅威に脅かされていた。そんなある日、ベルノグラに追われ砂漠を逃げる少年がいた。彼の名はビリー。追い詰められたビリーの前に機械の鳥が現れ、一丁の銃を渡す。それは、ベルノグラに対抗できる伝説の武器メタルガンであった。アラモの未来はビリーの手に委ねられたのだ。



⬅これは偶然なのか必然なのか。機械の鳥マピヤはビリーにメタルガンを託す



人々の希望を乗せた伝説の銃「メタルガン」

多彩なガンアクションで襲いくる脅威を撃退せよ！

ボタンを組み合わることで、ガンアーツと呼ばれる様々なアクションが発動する。使用するとGFが減少するが、敵を倒すと出現するベルノグラを回収すれば回復するのだ。また、ステージを進めれば、ガンアーツの種類は増えていくぞ。

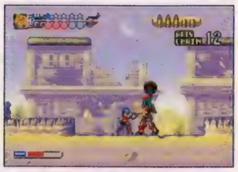


⬆宝箱から弾丸を回収すれば、超強力なスーパーガンアーツも使用可能！

ガンアーツを発動させろ



⬅砲台を意識して低姿勢で突進



⬅ガンアーツを繋げることも！

闇に潜む「賞金首」を探せ 敵は人間の中にも存在する！

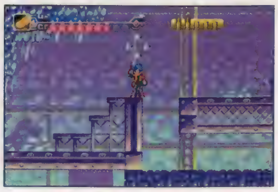
各ステージ内には、悪人である賞金首が潜んでいることがある。賞金首を倒すと、その近辺に宝箱が出現。この中にはソウルダイヤというアイテムが入っており、これを4つそろえると、なんと最大HPがアップするのだ。



⬆賞金首は逃げながら攻撃してくる。画面から消さないようにして追い詰めろ！



⬆見事賞金首を討ち取った。西部劇でおなじみの手配書に×が付けられる



⬆ソウルダイヤを4つ揃えてHPアップ！取り忘れないように注意すること。

物語を彩る魅力あふれるキャラクターたちが登場！

ビリーは同じ町に住むドクやメイベルと共に行動している。ステージの継ぎ目やボス戦闘の前などにはデモシーンが挿入され、彼らとの会話が展開されるのだ。ストーリーの流れを掴むための重要な要素なので、見逃さないように！

ドク

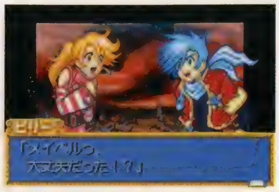


機械いじりが好きなビリーの親友で知恵袋的存在。美人をみるとメロメロになる。

メイベル



ビリーのことを弟のように思っている13歳の少女。怪我を癒す特殊能力を持っている。



⬆緊迫した状況が伝わるデモシーンだ

蒸気の匂い立ち込める西部の世界でビリーは戦うのだ!!

戦いの舞台は全部で6つ。チュートリアル用のヘブン以外のほとんどステージは、その中でさらに4つのステージに分かれている。また、1度クリアしたステージは、何度でも繰り返してプレイすることが可能だ。獲得した得点は記録されるので、何度も繰り返してチャレンジし、ハイスコア更新を目指そう。



⬆ステージ選択画面。ビリーたちが住むヘブンを中心に様々な世界が広がっている

この世界の心得を学べ ~ヘブン~

ビリーたちが暮らしている町で、練習用ステージが用意されている。ステージ内にある看板に操作のコツが書いてあるので参考にしよう。また、町の中では、各ステージのハイスコアや、賞金首のリストが閲覧可能だ。



⬅このステージを数回クリアして操作を覚えよう

心優しき友の身に迫る危機 ~ナヴァンホー~

モルナカワという部族の居住地。逃げ遅れたビリーの親友サン・ダンスを救出するために侵入。浮き石や吊り橋など不安定な足場が多いので、緻密な操作が必要だ。また、ステージの途中で、ストーリーの鍵を握る女性フェイ、そして彼女と行動を共にするガンマン、ホークが登場する。


⬆橋から落ちたら大ダメージ! 慎重に跳べ!!



⬆ビリーたちに近づく謎の女性の正体は!?



謎の男女が登場!!

ホーク

フェイに従うガンマン。その手にはメタルガンと思わしき物が!?

フェイ

ビリーを影から支える女性。メタルガンに詳しいようだが……


⬅ベルノグラに取り憑かれたサン・ダンス。鎖の付いた投げ斧や、巨大な剣を使う。遠距離戦を意識し、相手の攻撃を避けながら攻撃しよう。

操られた友を助けろ! ~サン・ダンス~

BOSS ~マンティス~ 大鎌を振るう怪虫


➡巨大なカマキリのようなモンスターで、その大鎌は衝撃波を生み出す。正面からの攻撃しか効果がないので、離れて連弾をたたき込め!

「ベア」のスキルチップ



敵にダメージを与えながら進む体当たり系のガンアーツが使用できる。相手に大ダメージを与えるロケット弾を発射するスーパガンアーツは、ボス戦で有効に利用できるぞ。


⬆大きな爆発を引き起こすロケット弾を発射!

黄金の山で見た不気味な影 ~ゴールドマウンテン~

稀少鉱山の採掘場。入り組んだ洞窟のようになっているので、適当に進んでいると、道に迷ってしまうことも。また、採掘場らしく、ベルトコンベアの仕掛けが施されている床も存在する。なお、溜まっている地下水は、落ちるとダメージを受けてしまうので、足下にも注意すること。


⬆ベルトコンベアの上で焦らないように

⬇ボートに乗って移動するステージも!





BOSS ~イバグ・ガン~ 浮遊する死の影

⬅浮遊する仮面の男。稲妻や光球を生み出して攻撃してくる。スーパーガンアーツで大ダメージを与え、先手を打つといい

さらに手強いステージが待ち受ける!

アイアントレイン


➡列車の中で襲い来る様々な戦闘機械。ヤツらの弱点はいったいどこなんだ!?



コスモポリタン




⬅真新しい仕掛けがてんこ盛りのコスモポリタン。キミの頭を悩ませることは必至だ!

ビリーの行く手に待つものは!?

GBA
9月27日
発売予定

エッグマニア つかんで！ まわして！ どっすんぱず〜る!!

発売元	ケムコ	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションパズル		

手際よくブロックを積んで、ゴールに向かってひたすら登る。単純だけど奥が深い、新感覚のパズルゲーム誕生！

積んで登ってたどり着け！ ハラハラドキドキのパズルアクション

ランダムに落ちてくるブロックをタマゴ型のかわいいキャラクターがキャッチ！ それを床に積み上げてどんどん上へと登り、上空にあるゴールを目指すパズルゲームだ。でも、もちろんただ積み上げていくだけではダメ。同じ場所にブロックを重ねていくと、バランスを崩してブロックが壊れてしまうのだ。しかも、下からは水が迫っているので、きれいにブロックを積まないと水が侵入して列が崩壊しちゃう！ ブロックをうまく回転させて、隙間無く積まなければならないのだ。さらには作業を妨害するお邪魔キャラや、手助けになるアイテムも出現するので、まったく気が抜けないぞ！



↑上空から落ちてくるブロックをキャッチし、回転させて積み上げて足場を築け



↑素早く登りたいが、この積み方だとバランスが悪い。次は左側にブロックを積もう

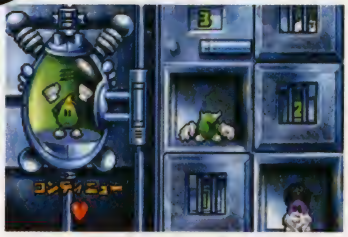




←気球で仲間が待っている場所までたどり着けばゴールだ。迅速な判断で素早く進め



プレイヤーの分身ともいえるキャラクターはタマゴの形をしたとってもキュートなヤツら。キャラクターによる性能の差は無いので、仕草や形をみて自分の好きなキャラを選ぼう。



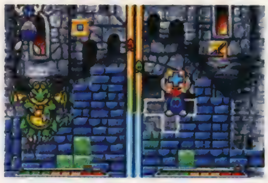
←キャラクターを選んだら、他のタマゴたちとの戦いが始まる！

使えるキャラクターはまだまだ増えるよ!!

5つのモードでお腹いっぱい遊べるぞ!!

メインマニア

コンピュータが操る8人のキャラクターたちと順番に戦っていくモードだ。ステージが進むにつれて、だんだん手強くなってくるぞ。アイテムを駆使してすべてのステージをクリアしよう。


←お邪魔キャラやアイテムも登場。頭をフル回転させて素早くゴールにたどり着け

スコアマニア

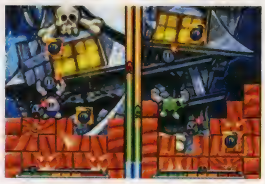
最高記録を目指して次々にステージをクリアしていくモードだ。記録は画面の右側に表示される。ブロックが水没してキャラクターが死んでしまうまで続けることが可能だ。



←右側に表示されている最高得点は、電源を切るまで残り続けるぞ。頑張って更新しよう

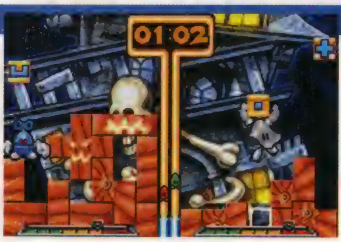
ボムマニア

アイテムの爆弾やハンマーを駆使して、相手のブロックを崩すのが目的だ。先に相手を水没させた方の勝ち。他のモードとは一風変わった非常に攻撃的なモードである。


←爆弾をキャッチして相手陣営に投げまくれ。ブロックを破壊し尽くすのだ！

タイムマニア

ゴールに到達するまでの時間を競うモード。いかに短いタイムでたどり着けるかチャレンジだ。右側でプレイしているのは、最高記録をはじき出したゴーストデータだぞ。



←半透明のゴーストデータが対戦相手だ

バトルマニア

基本的にはメインマニアと同じで、どんどん強くなっていくキャラクターと対戦を行う。ただしゲームクリアは存在しないので、勝ち続ける限り、ずっと遊ぶことができる。

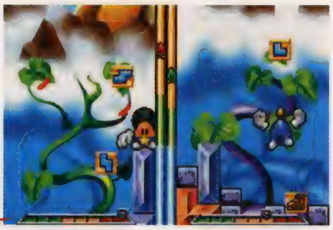


←ゴール後に勝ち抜いた数が表示されるぞ

上手に登るためのテクニックをマスターしよう

テクニック①グラグラメータを要チェック

バランスが悪いとブロックが崩れてしまうのだが、このバランスの状況を知らせてくれるのが、画面下に表示されているグラグラメーター。このメーターが振り切ると、ブロックが崩れるのだ。



➡ひとつの場所にブロックを積み過ぎると危険。崩壊は目前だ！

赤くなったらDANGER!!

隙間ができても慌てるな

キャラクターはブロックの隙間に降りることができる。このとき、隙間にはまるブロックを持っていれば、それを積むことも可能だ。これで隙間を補修することができるぞ。



➡下方向に隙間が開いている。これを埋めるには、まず1マスのブロックが落ちてくるのを待ち……



⬅ブロックを持って隙間に降りるのだ。これを積めば、隙間の補修は完成となる

テクニック②お邪魔キャラに注意!!

キャラクターを妨害するお邪魔キャラたち。奴らの妨害行動はそれぞれ違っているのだが、それさえ覚えてしまえば意外と簡単に避けることができるはず。よく読んで頭にたたき込もう。



クモ

⬅画面上からまっすぐ降りてきてキャラクターが持っているブロックを奪ってしまう。横移動で避けよう



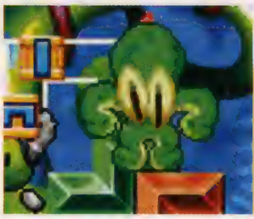
ロケット

⬅画面左上から斜めに突進。当たると水面に落とされてしまう。ロケット発射の音がしたら身構えること



バブル

⬅緑の泡が水面から上昇し、キャラクターを包み込んで持ち上げ、一定時間行動不能にしてしまう



人食い植物

⬅水面からまっすぐ上昇し、キャラクターを食べて水面に引きずり込む。横移動で素早く避けるしかない!

テクニック③アイテムを使いこなせ！

キャラクターの補助をしてくれるアイテム。ブロックのようにキャッチすれば使うことができるぞ。

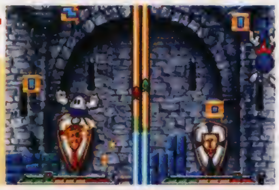
ヘラ

➡6ブロック分のブロックが降ってくるアイテム。見かけたら優先的にキャッチすること



スーパーブーツ

➡キャラクターの移動スピードとジャンプ力がアップ。ゴール間近だとありがたい



落雷

➡相手陣営に一定時間雷を落とす暗雲を送る。雷に当たったキャラクターは水面に落下する



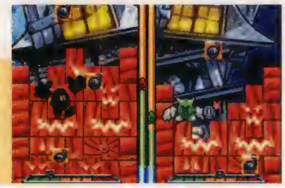
ハンマー

➡相手陣営のブロックを壊したり、キャラクターに当てて、水面に落下させるアイテム



爆弾

➡一定時間で爆発し、ブロックを破壊する。爆発前に相手陣営に投げ込んでしまえ



GC 9月27日発売予定

エッグマニア つかんで! まわして! どっすんぱず～る!!

発売元	ケムコ	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	メモリーカード	4ブロック
ジャンル	アクションパズル		

ゲームキューブ版『エッグマニア』も同時発売されるぞ。基本的なルールはGBアドバンス版と同じだが、8人まで楽しめるトーナメントモードや、高得点が狙えるトリックブロックのオンオフが選べるなど、ゲームキューブ版だけのオリジナル要素も存在するのだ。要チェック!



⬅大きな画面で楽しむことができるのもゲームキューブ版の特徴だ



⬆この大きな星が表示されたのがトリックブロックだ。ある法則で増やすことができ、その数に応じて得点が加算される。

家族や友達とジックリ楽しみたい人にオススメ！



⬅ロード時間中に流れるムービーは、キャラクターたちの日常風景。こんなの

家で外で！ エッグマニアを遊び尽くせ！

GBA
9月27日 発売予定

ファンシーポケット

発売元	ジョルダン
価格	4800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用

ファンシーポケットは、実際に通販でアクセサリーを売っているお店。ゲーム中の商品もそこで売っているものだ。

お店を有名にしたかったら自分でいろいろやらなくちゃ！

あこがれのお店、「ファンシーポケット」にやってきた主人公。お店にある商品を見ていたら、何のカン違いなのか、店長の代理を任されることになっちゃうのだ。店長の仕事は仕入れから宣伝まで、いろいろなものが待っているよ。

いきなり店長に!?

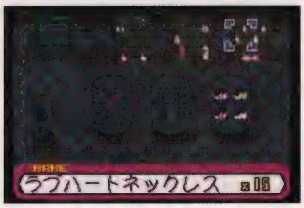


⬆主人公は何と中学生！　でも店長になったからにはしっかりお仕事しないと！



➡お店の前で女の子たちが足を止めてくれるようなところにするのが目的

1 まずは開店の準備



➡開店前にはまずお店に並べる商品を仕入れたり、それをどこに置くかを考えたりする。準備が整ったら、「開店」のコマンドでお店をオープン

お店の1日はこんな感じだよ



わんコン
お店のことをアドバイスしてくれる犬型ロボット。開発に3億円もかかっている。

2 お客さんを待とう



➡お店をオープンさせたら、あとは売れ行きを見ているだけ。この間には、店員さんとのイベントが起こったりすることもある

3 今日の売り上げ発表！



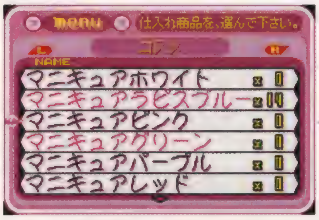
➡お店を夜7時に閉店したあとは、その日の売り上げを発表。赤字が多くて手持ちのお金がなくなってしまったら、残念ながらゲームオーバー

仕入れ　まずは並べる商品がなくっちゃね

お店を始めるには、お客さんに買ってもらう商品がなくちゃダメ。その商品は、開店の前に「仕入れ」で入荷しておくのだ。お店が大きくなれば仕入れられる商品の種類も増え、最後は500種類にも！



⬆ネックレスやコスメなど、8つのジャンルに分かれた商品がある



⬆いろんな商品の中からセレクト



⬆商品には仕入れるときの値段と店で売るときの定価が表示されているのがわかるかな

全部で500種類!!



商品配置　どこに何を並べるかを決めちゃおう

商品を仕入れたら、それをお店のどこに置くかを決めよう。この配置は、どこに何を置くかによって商品の売れ行きが変わってくるので、適当になんてことはできない。また、店に並べるときには、値引率もいっしょに決めることになる。これも商品が売れるかどうかに大きく関わってくる要素だよ。



⬆カーソルで置くアイテムを決定



⬆値引けば売れるけど、もうけが少なくなる

14人の女の子の中から自分を選べるよ！

プレイヤーの分身となってくれる女の子は全部で14人。ロングの子もいればショートの子もいるし、カワイイタイプから大人っぽい子までみんな個性的な子ばかり。プレイヤーとして選ばなかった子は、店員やモデルとしてゲーム中に登場。



➡自分の代わりだから、似てる子でも、あこがれの女の子でもOK

アクセサリーショップの店長になってお店を流行らせちゃお！

お店に商品を並べて売っているだけでもいいけど、お店を有名に、そして大きくしたいなら、自分でいろいろやってみなくちゃダメ。ここで紹介している4つをうまく使い分ければ、有名店も夢じゃないかも。



有名店を目指せ!!

広告　お店をお客さんにアピール

お店をみんなに知ってもらうためにするのが広告。選べるのは、お店の前で宣伝するタイプの「看板」「チラシ配り」「ティッシュ配り」と、全国展開で宣伝する「テレビ」「ラジオ」「雑誌」の全6つで、それぞれかかるお金と効果が違っている。できるのは週に1つだけなので注意。



⬆手持ちのお金と相談してセレクト！



⬆お店の前でチラシを配れば、効果アップ



⬅全国展開で宣伝できるものなら、よりたくさんのお客さんが来てくれる。でもそのぶんお金がかかるのが悩みどころなのよね

⬇雑誌やテレビ、ラジオのCMではモデル選びも重要なポイント。この子なら！と思う子を選ばないと、いい結果が出ないかも



全国CMでお店を宣伝しちゃえ！

改築　お店をカワイくパワーアップ

お店に並べる商品を増やしたいと思ったら、「改築」で棚を増やしたり、お店を2階建てにしたりといったことをすればいい。ただし改築にはかなりお金がかかるので、手持ちのお金をしっかりためておかないと、お店がつぶれちゃうことになるよ。お店が大きくなるのは、全部で5段階。



⬆大工さんが工事をしてくれればパワーアップ！

コレで人気商品がいっぱい置けるね



⬆改装前と改装後を見てみれば一目瞭然。内装も変わって商品を置ける棚もしっかり増えてる

情報　流行のアイテムをしっかりチェック！

お店の商品は、いつも決まったものが売れるというわけにはいかない。やっぱり流行りすたりがあるので、どれが今人気なのかを知っておかないとダメ。これはお店でどんなものが売れているかを「情報」のコマンドで見たり、女の子たちが教えてくれるラッキーカラーやアイテムでもわかるよ。



⬆今週の占いで出たカラーなんかをチェック



⬆ブレイクの予感がするとか。そのアイテムを仕入れておけば…

⬇売れ筋アイテムを見きわめるのだ



手作り　自分だけのオリジナルアイテムで勝負！

「ネックレス」「ストラップ」「缶バッジ」の3つは、自分でデザインしたものを作って、お店に並べることもできちゃう。ネックレスとストラップはいくつか用意された素材を組み合わせて作るシンプルなもの。缶バッジは自分で好きなように絵を描いてデザインできる、かなり凝ったもの。どの商品もデキによって売れ筋になることがあるから要チェック！

ネックレス



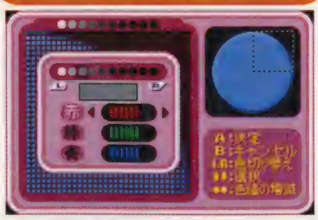
⬆星や花が基本で、色違いが何種類かある。自分がつけたいものを作るのがいいかも

ストラップ



⬆こちらも選べる素材はネックレスと同じ。作ったらそれを登録してお店に並べよう

缶バッジ



⬆かなり細かく絵が描けるぞ。色も自分で作れるので、時間をかければスゴいものができる

GBA
9月27日
発売予定

ストリートファイターZERO3↑

発売元	カプコン	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	対戦格闘		マルチカートリッジプレイ対応

『ストZERO』シリーズの最新作で、アーケードから初の移植となる。携帯ゲーム機とは思えないボリューム感なのだ!!

『ストZERO』シリーズ最新版がついにアドバンスで発売！

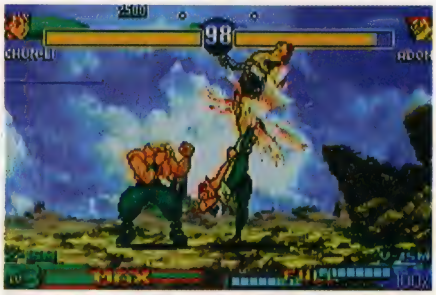
国内外でも、『ストZERO』シリーズの最高峰として知られている『ZERO 3↑』。1人用でも2人対戦でも熱くなる、2D格闘の極意を味わおう！



↑超必殺技のスーパーコンボ、通称スパコン。この技で勝負を決めると、華麗なKO画面を見ることができるのだ。この瞬間は最高に気分がいいのだ



↑サガット対バルログ。タイガーアッパーカットが炸裂



↑2対1というちょっと変わったバトル「ドラマチックバトル」も

ポイント①：多数の登場キャラ

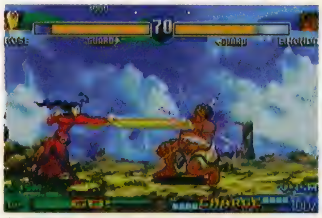
アーケード版に登場した35人のキャラクターはもちろん、『カプエス2』で新キャラクターとして登場した、マキ、ユン、イーグルの3人も登場。『ストZERO』シリーズの中でも、かつてないボリュームがここにある。新キャラの3人は、隠しキャラクターとして登場するぞ。



↑最初からこれだけのキャラクターが選択可能



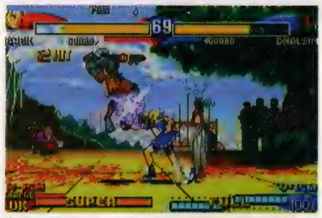
↑もちろん各キャラごとにストーリーがある



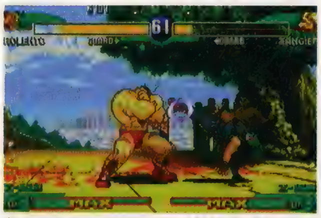
↑『ZERO』シリーズにしか登場しないキャラも

ポイント②：イズムセレクト

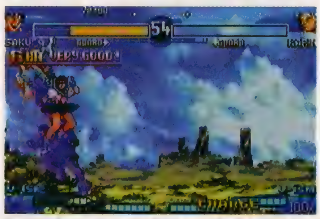
『ストZERO3』シリーズ最大の特徴は、戦闘スタイルを選択できる「イズムセレクト」。スパコンゲージが1つでシンプルな「X-ISM」、スパコンゲージが3段階の「Z-ISM」、スパコンがなくオリジナルコンボが可能な「V-ISM」の3つから選択できるのだ。



↑ゲージがひとつで、シンプルな「X-ISM」



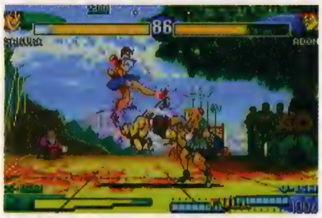
↑LV.3までの3段階のゲージがある「Z-ISM」



↑オリジナルコンボを発動できる「V-ISM」

ポイント③：豊富なゲームモード

1人用のシングルモード、対戦用のV.S.モードの他にも、数多くのゲームモードが搭載されている。プレイヤー2人（1人はCOM操作）対コンピュータの「ドラマテックバトル」や、勝ち抜き戦の「サバイバルバトル」など、思う存分ファイトを楽しむことができるのだ。



↑さくらとかりんのコンビでドラマテックバトル





↑限界まで挑戦していくサバイバルバトル



GBA
7月26日発売予定

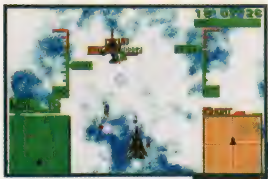
エアフォース デルタII

発売元	コナミ	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円（税別）	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	フライトシューティング		

多機種でも人気を博したフライトシューティングの名作がGBAに登場。携帯ゲーム機らしい簡単な操作が魅力だ。

鋼鉄の翼で天空を舞い革命軍の野望を砕け!!

大恐慌によって大国が力を失った近未来の世界。隣国に誕生した革命軍に対抗すべく、外人航空部隊「エアフォースデルタ」が設立された。部隊の一員となって戦闘機に乗り込み、空中戦を制するのだ！



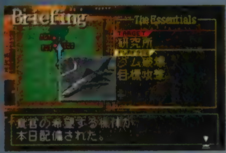
←さまざまな機体を自在に操り、多彩なミッションを攻略。革命軍に勝利する日まで航空部隊の一員として戦い続けよう



➡ミサイルによる敵の攻撃。撃墜されないように機体を操作せよ！ 操作はシンプルだが、空中戦のリアル感はたっぷりだ

さまざま機体がキミのパートナーとなる

ゲーム中にはさまざまな戦闘機が登場し、それぞれ運動性能が優れていたり攻撃能力が高いなどの特徴を持っている。プレイヤーはミッションの内容によって、これらの戦闘機を乗り換えて戦っていくのだ。登場する戦闘機が架空のものではあるが、実在していてもおかしくないような機体ばかりだ。



←ミッションをクリアすると新しい機体が増えていくのだ







戦場にあわせたテクニックを駆使してミッションを遂行せよ!!

ゲームは与えられたミッションを1つずつ順番にクリアしていくことで進んでいく。ミサイルの撃墜や輸送列車の破壊など、ミッションの内容はさまざま。ターゲットとステージの特性を考えて、制限時間の中でスムーズにミッションをクリアしていこう。





↑ミッションによって選択できる機体や地形は変化する。要求されるテクニックも当然、異なるぞ



↑ミッションクリア後には成績が表示される。ただクリアするだけでなく、高得点を狙いたい

チュートリアルでテクニックを磨くのだ

フライトシューティングの初心者プレイヤーは、まずはチュートリアルで基本操作を覚えよう。さまざまな状況で役立つテクニックを簡単に身につけられるぞ。



↑チュートリアルにはいくつもの項目があり、いろいろな空戦技術を教えてもらえるのだ

≫ミッション01 爆撃機を撃墜

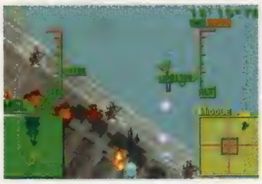
入隊して初めて与えられるミッションは、革命軍のものと思われる大型爆撃機の撃墜。自国の街を爆撃される前に爆撃機に追いついて迎撃するのが目的なので、とにかく自機の速度を上げて素早く追跡しよう。



←爆撃機に追いついたらミサイル攻撃。高度が一緒ならバルカンも有効だ

≫ミッション02 研究所を破壊

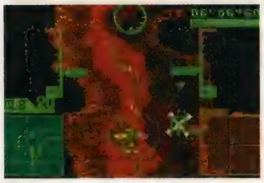
敵の生物兵器研究所の破壊が目的のミッション。しかし、研究所はダムの底にあるため、こちらの攻撃は届かない。まずはダムを爆撃して決壊させ、水が流れ出て研究所が姿を見せたところを叩こ



←ダムの堰をピンポイントで爆撃。堰を壊せば研究所が出現するぞ

≫ミッション03 渓谷の奥の目標を攻撃

ミッション3の目標は敵の通信基地への攻撃。基地までのルートは強い砂嵐が吹き荒れており、ジェット戦闘機は使用できない。そこで、旧式のレシプロ戦闘機を操り、低空飛行で目標に接近して攻撃するのだ。



←渓谷地帯でのミッションのため、岩に当たらないよう注意して飛ぼう



前半3ワールドの難所をピックアップして攻略！

GBアドバンス

タイトル	スーパーマリオアドバンス3	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

ステージ攻略 ステージの仕掛けとアクションの組み合わせを覚えよう

ステージ内で一見進めないような場所も、右にあるようにハテナ雲にタマゴを当てたり、ふんばりジャンプを使うなどでクリアできる。こういう場所のクリア方法は各ステージ共通のものが多いので、どのアクションでどんな仕掛けがクリアできるか覚えておこう。



↑主に敵を倒したり、スイッチを作動させるのに使う



↑色が変わっている地面はこのアクションで壊せる



↑普通のジャンプで届かない高さもこれでOK

ワールド1 まずはヨッシーのアクションと仕掛けに慣れよう

ワールド1は始まりだけに、敵の攻撃や仕掛けも比較的簡単。ここではメッセージブロックの教えてくれるアクションを試してみたり、ヨッシーがどういった動きをするかなど、基本的なことを身につけよう。


↑メッセージブロックはいろんな情報を教えてくれる

1-2 奥から飛んでくるワンワンに注意！

画面奥からワンワンが飛んでくるところではゆっくり進み、ワンワンが開けてしまう穴に落ちないようにするのが基本。もし、それがうまくいかないときや面倒なときは、ワンワンを無視するつもりでダッシュして先に進んでしまってもいい。ただしほかの敵にはぶつからないように注意だ。


↑本当にちょっとずつ進まないと落ちる

1-4 花びんから扉を開けるカギを入手


↑この先のカベは倒れてくるので注意

このステージでは、先に進むためにカギが必要になる。そのカギのありかは、溶岩地帯を一番右端まで進んだところにある花びんの中だ。そこに行くときにビッグウンババがジャマをしてくるが、タマゴを当てればOK。カギを手に入れたら、もときた道を左に戻り、カギ穴のある扉に入って先に進もう。


↑こいつがビッグウンババだ


↑花びんを下に落とせばカギが出現

1-5 「ちくわゆか」はすぐに移動


↑ずっと乗っかっていなければOK

このステージにある「ちくわゆか」は、上に乗ってしばらくすると、崩れてしまうというやっかいな仕掛け。その時間はそれほど長くないので、乗ったらすぐに移動しよう。もし前に進む場所がないときは、「ちくわゆか」の上で連続ジャンプをしていれば、落ちないでそのままの状態でいられるぞ。

1-8 スイッチにタマゴを当てて床をひっくり返す

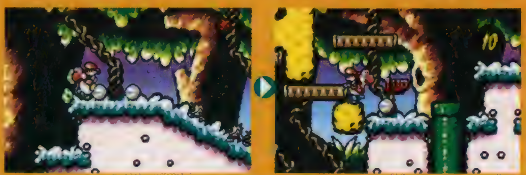
ステージの中ほどにある緑と赤のトゲトゲの足場は、同じ色のスイッチにタマゴを当てることでひっくり返せる。まずはトゲトゲの足場がある部屋の入口近くの緑スイッチにタマゴを当て、そこから緑の足場を利用して左上へ進む。そしてその先にある赤いスイッチにタマゴを当てて先に進んでいこう。


↑緑のスイッチは入口のすぐ近く


↑ここに来るにはまず緑スイッチを作動させる

役立ち技 ころがりくんを使って無限1UP！

1－7でまず、入口付近の「ころがるくん」を食べ、そのまま先に進む。このときころがるくんをタマゴに変えないように注意しよう。そしてヘイホーが出てくる土管の前に吐き出せば、あとはオートで1UP！


↑同じアイテムで8匹以上の敵を倒せば、それ以降1匹倒すたびに1UPになるという性質を利用した技だ

ワールド2 くせのある敵とその攻撃パターンを覚えよう！

ワールド2では、ヨッシーが飛ばしたタマゴを投げ返したり、弾を撃ってきたりと、クセのある攻撃を仕掛けてくる敵が多い。こういった敵は場所によっては思わぬ強敵になるので、攻撃パターンはしっかりと覚えておこう。

この敵には要注意！



2-2 パワフル赤ちゃんで先に進める


↑ヒップドロップなら一発

1つめの中間リングの前は、トゲトゲがあってヨッシーでは進めない。ここではスターを取って、パワフル赤ちゃんで進まなければならないのだ。まずは赤い「やじるし雲」にタマゴを当てて、スターを落とす。それを取ったらそのまま左へ進み、カベをかけ上ったあとは右へ進んでいこう。


↑パワフル赤ちゃんで走るときは、ずっと十字ボタンを左に押しておくといい

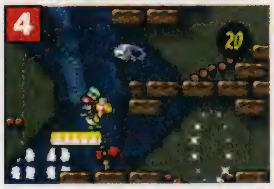
2-4 一度部屋を出ないとダメ！

1つめの中間リングのある部屋では、このリングがある通路を通って先に進むのだが、それにはいくつかの仕掛けを作動させなくてはならない。その手順は下の1〜4で説明してあるので、これを参考にクリアしてみよう。作動させた仕掛けは違う部屋に行けばリセットされるというのがポイント。


↑入口付近にあるハテナ雲を撃って階段を出し、登る


↑赤スイッチを踏んだ後、ハテナ雲からカギを入手


↑カギ付き扉からほかの部屋に行き左上の土管へ


↑あとは移動する足場に乗って最後まで行けばOK

2-5 ゴール前のボロドーに注意

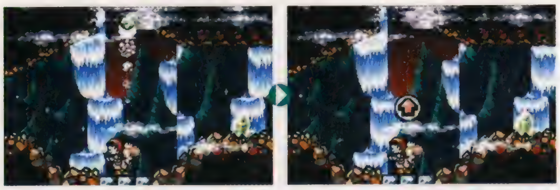
このステージの前半は足場が崩れる仕掛けになっているので、うかつにタマゴを投げたり、ヒップドロップはしないように。敵の中にも弾を投げてくる「ジュゲム」や、投げると足場を壊してしまう「こうら」があるので、これも早めに処理しておかないと、先に進めなくなることがあるぞ。


↑シーソーの上の足場を壊しておくと進みやすい


↑ゴール前にはボロドーがいて赤ちゃんを盗む

2-6 タマゴでジャンプ台を落とせ！

洞窟内は右上のほうにある扉から先に進めるのだが、ここにたどり着くためにはジャンプ台を使わなくてはならない。この洞窟の入口近くの石が3つ並んだ地面から真上にタマゴを投げれば、そのジャンプ台が落ちてくる。


↑Rトリガーボタンを押したあと、十字ボタンを上に押し続ければ、うまく真上にタマゴを投げられるぞ。落ちてくるまで投げよう

2-7 クイを打ち込んで先に進む

緑色の大砲がある場所は一見進めないように見えるが、通路をふさぐクイをヒップドロップで押し込むことで先に進めるようになる。このときキラーに当たらないよう、タイミングを見計らって押し込んでいこう。その先の土管に入った部屋にある足場は、一度乗ると落ちてしまうので、すばやく進もう。


↑2本とも引っ込めないと先に進めない

2-8 扉のカギは2つ必要！

このステージでゴールまでたどり着くためには2つのカギが必要だ。まず、1つめのカギは狭い水路を左下に進んだ部屋の一番奥にある。この部屋ではヘイホーが上から爆弾を投げてくるので、当たらないように注意しよう。カギを取ったら狭い水路まで戻り、右へ進んでいけばいい。2つめのカギは、ステージ後半でボロドーがたくさんいる部屋の中。この部屋の左上に進んで行き、置いてあるを花びんを下に落として壊せばカギが手に入るぞ。

カギその1


↑ニセフラワーはジャンプでかわそう


↑カギは花びんを壊すと出現するぞ


↑カベにトゲトゲのある場所を上に行き、てっぺんに1つだけあるトゲトゲを壊せば、扉が出現

カギその2


↑カベに触れると中が透けて見える

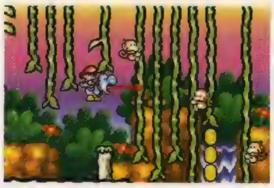
役立ち技 中間リングで敵をスターにする

各ステージに2つある中間リングは通り抜けるとスターのお守りが10ほど増える効果のほか、画面内にいる敵をすべてスターに変えるという効果も持っているのだ。スターのお守りが少ないときや、いやな敵をうまく倒してしまいたいときはこのテクニックを使ってみるといいぞ。


↑敵を倒してスターのお守りも手に入る、まさにお得といえる技

ワールド3 いろんなパターンの攻撃を持つおさるさんに注意！

このステージでは、いたる所に「おさるさん」が登場する。この敵は赤ちゃんをさらおうとするものから、爆弾で攻撃してくるものなど、その行動パターンもさまざま。放っておくとやっかいなものばかりなので、早めに倒そう。



←近づくと逃げてしまうが長い舌で食べてしまえ

3-2 さわるとブロックが足場に変化

回転する足場（中間リング近く）の上のほうにある青と赤のチェック柄のブロックは、触れるかタマゴを当てると移動する足場に変化する。このうち青いブロックを変化させればゴールのあるほうに進むことができるぞ。タマゴを当てるならピンクの移動する足場、触れるなら緑の足場からがいい。

青ブロックにタッチ！



↑これがそのブロック。ステージの最初のほうにあったものといっしょ



↑緑の足場で待ち、右上に進める位置に移動したらジャンプ！

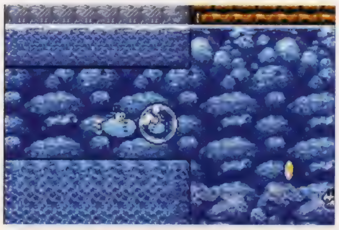
3-3 ヨッシーのモーフィングで先へ

このステージでは、2つのモーフィングを使って先に進むことになる。1つめはヘリコプターで、へんしんアイテムを取ったあと左に進めばOK。ただし手前でハテナ雲を撃って足場を出しているときはそのまま右に進み、その先のハテナ雲を撃ってほかの部屋に行く扉に入ろう。すると足場が消え、へんしんアイテムが取れる。2つめの潜水艦は、取ったあと右上に進もう。



←足場を出していると、へんしんアイテムが…

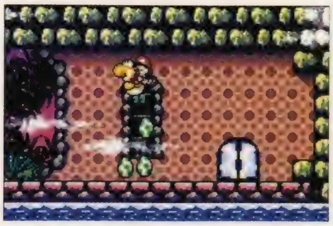
←この扉に入って外に出れば、足場は消えている



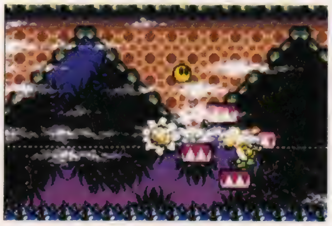
↑へんしんアイテムを取りながら先へ進もう

3-4 トゲトゲは回転足場でクリア

ステージの中ほど、水が流れている部屋には扉がいくつかあるが、先に進めるのは一番右にあるものだけ。途中カベでふさがれているところは、タマゴで壊そう。上からスライムが降ってくるトゲトゲのある床は、回転する足場を利用して少しずつ進み、スライムに当たらないよう注意しよう。



↑途中にある扉に入るとアイテムが取れる。それが必要ないなら迷わずここへ



↑1つ手前にある足場に飛び移りながら、ちょっとずつ左に前進だ。あせると落ちて1ミス！

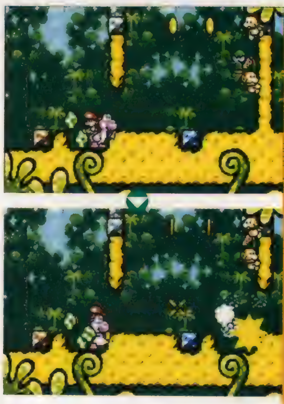
3-5 タネを吐くおさるを先に倒せ！

ステージ前半は足場が崩れる仕掛けになっているので、ヒップドロップは厳禁。タネを吐くおさるや爆弾で地面を壊すおさるもいるので、そういった敵を優先的に倒すようにしよう。そのとき、タマゴの反射も要注意！

壊される前に倒せ!!



↑ステージ後半、木のたくさん生えているところは上に進めばゴールに行ける



↑放っておくと地面がなくなって先に進めなくなることも。そうなればステージから出るほかはない

3-6 まずは上のルートに進む

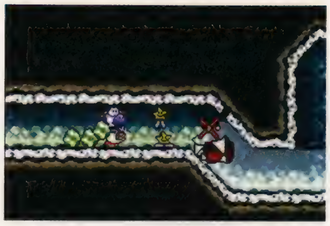


↑ここから先に進めばカギのありかへ

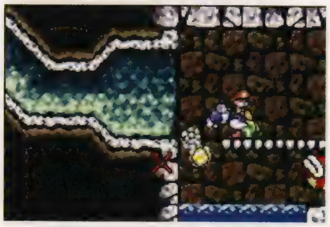
ステージをスタートすると木を伝って上に行くルートと、道なりに下に行くルートに分かれるが、最初に進むのは上のルート。こちらに先に行っておかないと、その先の洞くつ内にある扉を開くためのカギが手に入らないからだ。カギ付き扉のあるキノコの上に行くときは、土管からふんばりジャンプでOK。

3-8 水面で反射させてタマゴを当てる

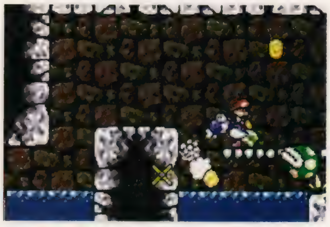
ここは直接タマゴを当てられない場所にパックンがいることがあるが、こういった場所ではタマゴをカベに当て、さらにそのタマゴが水面をバウンドして飛んでいくようにしなければダメ。ステージの中ほどにメッセージブロックでそのことを教えてくれる場所があるので、そこでしっかりと練習しておくといいだろう。



↑この敵は吐き出したヘイホーをタマゴにして当ててやれば後ろに下がっていく



↑ここにあるパックンフラワーは、このくらいの角度でタマゴを撃つ



↑ボンキーパックンには3回タマゴを当てて倒す。当てる角度はこのくらいで

役立ち技 ゴールルーレットで敵がコインに！

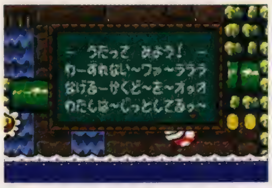
ゴールルーレットをくぐるとき、その画面内に敵がいると、すべてコインに変化することを知っているだろうか？　この技は一見便利に見えるが、ゴールルーレットをくぐったあとはヨッシーが動けないためコインは取れず、実際はまったく効果のない技。オモシロ技として試してみよう。



↑数が多ければかなりいい感じに。ゴール時のおひねりというところか？

ボス攻略 ボスごとの特性を見切りタマゴで攻撃！

ワールド3までにボスは全部で6体登場するが、そのうち5体はタマゴでダメージを与えることができる。ただ、タマゴを当てるときにはボスが攻撃の手をゆるめるタイミングを見極めなければダメージをくらうことになるぞ。



←ステージによってブロックがヒントをくれることも

1-4 ビッグドンブリ　へこみで体当たりを回避！

パンツをおろせ！



↑タマゴを当てていくとパンツがずり落ちる。最後まで下ろせばクリア！

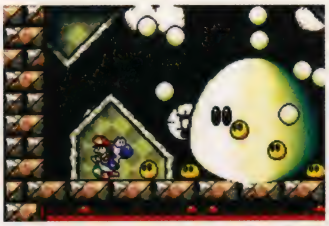
ビッグドンブリの踏みつけ攻撃は左右にあるくぼみにいればノーダメージ。基本的にタマゴの攻撃もここからするといい。タマゴがなくなったら、真ん中にあるタマゴフラワーのところへ！



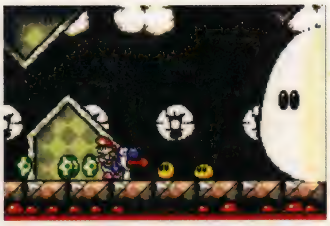
→ここでしゃがんでいさえすれば、まったく安心。当たりそうになったらすぐ避難！

1-8 ビッグスライム　当てて食べての繰り返し

ビッグスライム自体は当たっても少し弾き飛ばされるだけだが、タマゴを当てたあとにあらわれる黄色いスライムたちに当たるとダメージを受けてしまう。スライムは食べることができるので、そのまま食べてタマゴのもとにしてしまうといいぞ。タマゴを撃ちつくして、さらにスライムをすべて倒してしまったときは、しばらく待ってみよう。すると上から1匹ずつスライムが落ちてくるので、これを食べてタマゴを作ればいいぞ。



↑タマゴを当てると小さなスライムたちが出現。当たれば赤ちゃんが離れてしまう



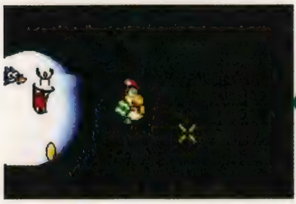
↑スライムを食べればタマゴに変化。これをぶつけてやればいいのだ

2-4 びっくりテレサ　壁に反射させて当てる

びっくりテレサは、ほかのテレサと同様、見つめていると動かなくなってしまい、ダメージを与えられない。ここはびっくりテレサに背中を向け、その状態でカベにタマゴを反射させて当てるようにすればいい。タマゴがなくなったら、バサバサを食べよう。



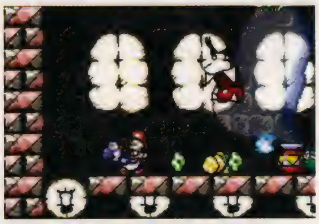
←このコウモリがバサバサ





←タマゴがうまく反射して後ろのびっくりテレサに当たるようにする

2-8 つぼおばけ　ツボを落とすだけでOK



↑穴に落ちると1ミスだ

つぼおばけはタマゴを当てなくても、つぼおばけの入っているツボを押して、右端のスキマに落としてしまうだけでOK。押している間につぼおばけが体当たりをしてくるが、これはよける必要はない。ただ、つぼおばけが吐く青い炎だけはきちんとよけよう。



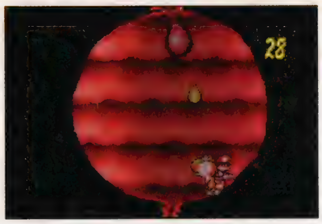
↑あまり左端のほうにいなければ、攻撃はよけないでそのまま押していよう



↑炎は食べることもできない。近くに落ちてきたらすぐに逃げよう

3-4 ゲロゲーロ　急所はのどちんこ！

ゲロゲーロの弱点は、上にぶらさがっている、のどちんこ。これにタマゴを当てれば倒すことができるぞ。のどちんこを狙うときは、そのものをきちんと狙わなくても、撃ったタマゴがカベを滑るように飛んでいくので、わりとアバウトでもいいぞ。



←青液はしっかりよけよう

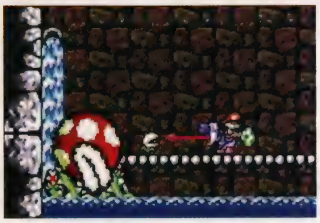
のどちんこを狙え！



→タマゴは上から降ってくるヘイホーを食べて作ろう。ヘイホーはすぐに降ってくるのでバンバン撃ってよし！

3-8 ビッグパックン　「水切り」でタマゴを当てろ！

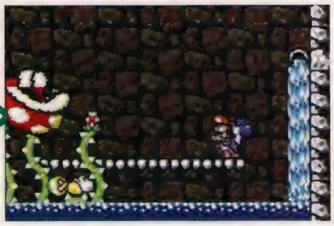
ビッグパックンの弱点はデベソだが、普通に狙ってそこにタマゴは当てられない。ここはカベの反射と水面をバウンドさせる方法で弱点を狙おう。当てる角度は、水面とカベの境目くらいがベスト。タマゴがなくなったときは、プチパックンを食べよう。



←白いのがプチパックン



↑照準がこのくらいの位置に来れば攻撃が当たる



↑ビッグパックンの攻撃を避けながら狙おう

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン EPISODE I&II

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2
発売元	セガ
発売日	発売中
価　格	6800円(モデム同梱版:9800円)
ジャンル	ネットワークRPG
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	21～25ブロック必要
備　考	モデム・ブロードバンドアダプタ対応 キーボードコントローラ対応

楽しみ方はいろいろ。長～く遊べるオンラインRPG

オンラインにつなげることで、様々な人と一緒に冒険を楽しむことができたり、チャットを楽しんだりする事ができる本作。今回は、オンライン、オフラインに共通して、長く楽しむために知っておくとタメになることを紹介するぞ。また、せっかくいろんな人と出会えるオンラインという交流の場があるので、緊急企画も実施予定! 企画の詳しい内容は下の囲み記事を読もう。



↑1人～4人までが同時に楽しむことができる。個性のあるキャラクターを作って楽しもう



↑初めてプレイするならエピソード1から楽しんだ方がストーリーがわかりやすいぞ



↑多数の敵がまとめて登場するシーンも。ひとりでプレイするなら、全体攻撃が有効だが…

マグ…育ててますか?

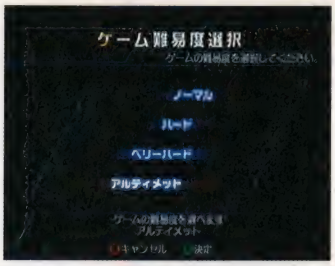
キャラクターの背後に、プカプカと浮かんでいる防具、それがマグである。このマグは、ゲーム中では非常に重要な存在。エサ（モノメイトなど）をあげることでどんどん成長（最大LV.200）し、パラメーターを伸ばしてくれたり、フォトンブラストを発動できたりするのだ。キャラクターの職業や、エサのあげ方によって成長の仕方が異なる。マグの好みも考えて育てよう。



↑あげるエサによって、成長の仕方は異なる。どの能力を上げたいのかを考えながら育てよう

ゲーム難易度

オフラインプレイの場合、ノーマルを一度クリアするとハードに挑戦することができる。さらに、ベリーハード、アルティメットと4つの難易度があり、難易度が高い方が敵が強くなっていく。そして、難易度が上がれば上がるほど、手に入るアイテムのレア度も高くなるのだ。オンラインの場合は、レベルで区切られており、Lv.80で最強のアルティメットに挑戦できるぞ。



↑難易度は全部で4つ。ひとつ上がるごとに、手応えがかなり上がる。その分レアアイテムも…

レアアイテムは入手した?

すべてのアイテムには、☆マークでレア度が設定されている。☆が多いほどレア度が高い。中でも、特にレアなものは、ステージ中で赤い色のアイテムボックスとして登場する。マグをレアマグに変化させるアイテムや、滅多に手に入らない強力な武器、強力な防具など、様々なものが登場する。が、中には何に利用したらいいのか、ちょっとよく分からないものも存在するのだが…。



↑このように赤いアイテムボックスが、レアアイテム。滅多に手に入らない貴重なものなのだ

クエストのすすめ

ハンターズギルドで紹介してもらえる依頼、それがクエストだ。クエストには、チュートリアル的なものから、特定の手順を踏むことでレア武器を手に入れることができるものなど様々。オンラインに接続すれば、ダウンロードクエストを楽しむことができる。ダウンロードクエストでは『ナイツ』や『ぷよぷよ』をGBAで遊ぶことができるものも配信される予定なのだ。

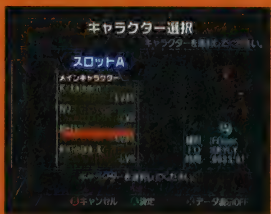


↑クエストの内容は様々。クエスト中のシティには、個性的な人がいるので話しかけてみよう

緊急企画! 9月25日夜7時にニンドリ編集部員がロビーに!

オンラインに接続したプレイヤーが、チャットをしたり、冒険の仲間を募ったりするロビー。いろんな人たちの交流の場所であり、普段は会えないような人とも会話をすることができる場所だ。そんな楽しい場所があるのなら、読者のみんなと交流したい!! というわけで、9月25日、19：00から530分間、ニンドリ編集部員がどこかのロビーに出現します! 右の写真のキャラクターを見つけたら「ニンドリャー!」と声をかけてくれ! そしてギルドカードを交換しよう!! ちょっとしたクエストだと思って一緒に楽しもう!

日時:9月25日(水)19:00～19:30
場所:エピソード2のロビーのどこか
主旨:ギルドカードの交換



↑赤い色をしたフォーマー。これがニンドリ編集部員だ。ロビーのどこかに



↑このキャラを見かけたら「ニンドリャー!」と声をかけてね

エピソード1のエリアボスたち

森、洞窟、坑道、遺跡。エピソード1には4つのエリアが存在する。その各エリアには、それぞれ巨大なボスが待ち受けていて、ハンターズを悩ませるのだ。オンラインとオフラインでは、ボスの体力と攻撃力に差があるものの、基本的な攻略方法はかわらない。そこで、今回はボスの弱点と倒し方を解説。ひとりでは難しい場合は、ムリせずに仲間と協力して挑もう。



↑行けるエリアは全部で4つ。遺跡エリアはある条件がそろうと行くことができるようになる



↑ボスのゲートの前で、テレパイプなどを使っておくと、万が一の時に便利なのだ



↑各エリアの最後に控えている巨大なボス。体力が低いうちは、一撃死にも注意しよう



↑各エリアには、こんな装置が…。全てのエリアでこの装置を起動させておくと…

森エリア:ドラゴン

弱点は頭。死角から攻撃せよ!

口から吐き出す灼熱の炎だけではなく、巨大な体そのものが武器となっているドラゴン。巨体故に小回りが利かないので、ドラゴンのサイドにまわり防御力の低い足と頭を狙って攻撃しよう。ドラゴンの体力が減ると、地中へ潜る攻撃をしかけてくる。即死の可能性もあるので注意しよう。



↑直接攻撃なら、まず足を狙おう。ある程度のダメージを与えると、少しの間気絶する



↑気絶して頭がおりてきたら大チャンス。最も防御力の弱い頭を集中攻撃するのだ



↑正面から向かっていくと炎のブレスにやられてしまう。かならず死角から攻撃しよう



↑空に舞い上がったら銃で攻撃。でも、すぐにおりてくるので、潰されないように注意しよう

洞窟エリア:デ・ロル・レ

長期戦を覚悟せよ。まずは殻を破壊

全身を固い殻で覆われているため、防御力が非常に高い。ちまちまと攻撃を当てながら殻を割らなければ大きなダメージを与えることができないため、長期戦になることが多い。あらかじめ覚悟しよう。攻撃のタイミングが難しいが、11ヶ所もロックオンできるポイントがあるので、ショットなどの散弾系の銃や、中級テクニックのギゾンデなどが有効だ。



↑いかだに乗り上げた時が攻撃のチャンスだが、触覚による攻撃はかなりのダメージを食らう



↑機雷を放ってくることもあるが、さほど大きなダメージはない。あわてずに破壊しよう



↑天井付近から岩を落としてくる攻撃。ダメージがかなり大きいので、左右に動いてよけよう

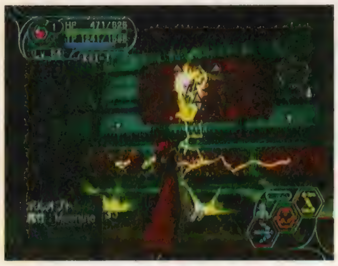


↑後半になると灯りが消える。この時、連続してレーザーを発射する攻撃をしかけてくる

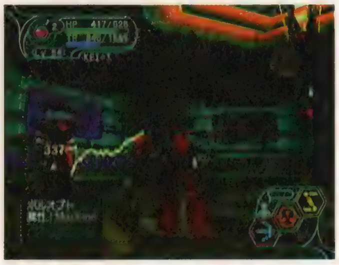
坑道エリア:ボルオプト

トリッキーな攻撃に注意。感電も警戒

ボルオプトは2つの形態に変化する。第1形態のボス本体は、部屋の周囲にあるモニターの中。ボスがモニターに表示されたら攻撃を加えよう。モニターからボスの姿が消えると、床に空いた穴から何本もの柱が出てくる。赤い柱からギゾンデが発射されるので集中攻撃を加えて破壊しよう。ある程度本体にダメージを与えると、第2形態へと変身する。



↑モニターの中を移動するボス。ショットやギゾンデで攻撃するとかなり楽に戦える



↑赤い柱を見つけたら集中攻撃を浴びせよう。ここからギゾンデが発射されるのだ



↑ボスのギゾンデを浴びてしまうと、感電する場合がある。状態回復アイテムが必須だ



↑巨大な第2形態。攻撃力はあるが、確実によけながら戦っていればさほど難しくはないはず

最強チーム育成に超便利なデータを一挙公開

今回は選手の能力アップに役立つ、コーチ特別練習の効果とキャンプ地データとエースもしくは主砲確実の優秀外国人選手データを大放出。また前号で予告した「やきゅつく」開発陣とニンドリやきゅつく班との対戦の模様をお届けするぞ。

GBアドバンス	
タイトル	プロ野球チームをつくろう！アドバンス
発売元	セガ
発売日	発売中
価格	5800円
ジャンル	スポーツ育成SLG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応



スマビとの決着戦はP111へGO!

コーチ特別練習を活用して選手の能力を大幅アップ!!

コーチとのマンツーマン指導により大幅な能力アップが望める練習「個別指導」。特定のコーチが持つ特別練習を活用すれば、キャンプ並みの大幅能力アップが望める。下にある投手、野手別の特別練習とその効果を活用して、選手の潜在能力を引き出してやろう。



↑成長力あふれる有望若手選手をトレードなどで獲得したら…



↑育てたい能力に合わせて、思いきってコーチを代えるといいかも



↑特別練習「機動力野球」を持つ、野手担当の広瀬コーチ。「機動力野球」はその名の通り、走塁技術とバントを中心に能力を伸ばす練習。2番打者を育成するのにピッタリ



↑練習後、打撃力（バント、選球）と守備力（反応、捕球力）が上昇。ちなみに、特別練習は成長期にある選手に対しておこなうと、非常に効果的なのだ

稲尾投手コーチ　鉄腕投球



↑稲尾投手コーチは持つ「鉄腕投球」。体力、球速、球威の3つが鍛えられる特別練習。先発完投型の先発投手を育成したいときにはぜひおこないたい練習だ

尾崎投手コーチ　火の玉投手



↑尾崎行雄コーチの「火の玉投手」は球速の伸びがすごい!　球速には及ばないが、球威も伸びるので、三振を奪えて打球がなかなか飛ばない豪腕投手育成にオススメ

原野手コーチ　野球愛



↑いま、読売ジャイアンツで監督をしている原監督を野手コーチにすると、「野球愛」の特別練習ができる。まんべんなく能力が上がるので入団して間もない若手選手の育成に使おう

王野手コーチ　三冠王の技



↑世界のホームラン王にして三冠王2回の、王ダイエー監督を野手コーチにすると「三冠王の技」が使える。打撃能力と勝負強さが大幅に上昇する。ただし、非常に疲れるので注意が必要

コーチ特別練習（野手編）

練習名	体力	巧打	選球	バント	長打	肩	走塁	反応	捕球力	Cリード	勝負強さ	疲れ
野球愛	▲▲	▲▲	▲▲	-	▲▲	▲▲	-	-	-	-	▲▲	大
広角打法	×	◎◎	▲▲	-	-	-	-	-	-	-	▲▲	大
スラッガー養成	×	○	○	-	○	-	-	-	-	-	○	大
うねり打法	×	▲▲	▲▲	-	◎◎◎	×	-	-	-	-	▲▲	大
三冠王の技	×	◎	▲▲	-	◎	-	-	-	-	-	○○	特大
いてまえ打撃	×	○	△△	-	◎	×	-	-	-	-	○	大
ＩＤ野球	×	-	▲▲	▲▲	-	-	○○	-	-	◎◎◎	-	大
守備職人	△△	-	-	-	-	○○	-	○○	○○	○○	-	大
塀際の魔術師	×	-	-	-	-	○	×	◎◎	◎◎	×	×	大
機動力野球	×	-	▲▲	◎	-	-	◎◎	▲▲	×	-	×	大
２番の役割	×	×	○○	○○	-	-	○○	×	-	-	▲▲	大
肉体改造	◎◎◎	-	-	-	◎	◎	-	-	-	-	-	大

コーチ特別練習（投手編）

練習名	体力	球速	球威	制球	変化	ピンチ	疲れ	Cアップ	スライダー	高速スラ	シュート	カーブ	スローC	シンカー	スクリュー	フォーク	SFF	縦スラ	パーム	ナックル	ドロップ	ナックルC
エースの資格	○	△△	▲▲	▲▲	-	○	大	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
燃える男	▲	×	○	-	-	◎	大	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
精密機械	×	-	-	◎◎◎	-	○	大	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リリーフの鉄人	◎◎◎	-	▲▲	▲▲	-	○○	大	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
頭脳派	×	-	-	◎◎	-	○	大	△△	△△	△△	△△	△△	△△	△△	△△	△△	△△	△△	△△	△△	△△	△△
鉄腕投球	◎	◎	◎	-	-	△△	大	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
マウンド度胸	×	△	△	△	-	◎◎◎	大	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
クローザー養成	×	◎	-	◎	-	◎	大	×	×	×	×	×	×	×	×	▲	▲	▲	-	▲	-	×
七色の変化球	×	-	-	○	-	×	大	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
タフネス投球	◎◎◎	×	▲▲	×	-	×	大	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
火の玉投手	×	◎◎◎	◎	-	-	×	大	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
切れるカーブ	△	-	-	◎	-	△△	大	×	×	×	×	◎◎◎	◎◎◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×

※表中の◎◎◎、◎◎、◎、○○○、○○、○、▲▲▲、▲▲、▲、△△△、△△、△の順に効果が高いことを示します。－は効果がないことを示します。

日本一を達成すると現れる育成に最適なキャンプ地

前年度の成績によって、行ける場所が変化するキャンプ地。前号では6ヵ所のキャンプ地を紹介したが、今回は前年日本一を達成すると現れるインドとアフリカの効果を公開。

インドとアフリカは投手、野手への練習効果は、ほかの6ヵ所と比較して段違いに高い。インドはおもに精神面、アフリカはおもに基礎体力が上昇しやすいのだ。

名前	予算	条件(前年度成績)	投手への効果 体力	球速	球威	制球	ピンチ	変化	野手への効果 体力	巧打	選球	バント	打力	肩	走塁技術	反応速度	捕球力	Cリード	チャンス
インド	3億円	日本一	▲	△	△	◎	◎	◎	▲	◎	○	◎	△	△	◎	◎	○	○	◎
アフリカ	3億円	日本一	◎	◎	◎	▲	○	△	◎	▲	◎	△	◎	◎	△	◎	△	△	◎



➡日本一を達成! そして翌年の2月になると…



⬅インドとアフリカが出現

まんべんなく能力が上昇!



➡インドとアフリカでキャンプをすれば、成長期にある選手は、ほぼ「めざましい成長をとげている」状態で戻ってくるぞ

外国人スカウトが発見したらぜひとも獲得したい外国人選手

基礎能力が高く、チームの助っ人として活躍が期待できる外国人選手。そのなかでも能力が高く、主力としての活躍が見込める外国人選手をピックアップして紹介。右の表にある選手を見つけたら、ぜひとも獲得しよう。



⬅スカウトが得意とする地域、ポジションを考えて、右表にある選手を獲得せよ



➡主砲としての活躍が十分期待できるトラバースを、他球団の選手として発見



⬅さっそくトレードを画策。このように探索以外にトレードも活用しよう

編集部オススメの外国人選手

名前	ポジション	出身地	名前	ポジション	出身地
ボブナン	投手	アメリカ	ロゼイ	二塁手	アメリカ
バーシャル	投手	アメリカ	ウェールズ	二塁手	アメリカ
ダイム	投手	アメリカ	カヌート	二塁手	ドミニカ
アイター	投手	アメリカ	グレゴリオ	二塁手	プエルトリコ
ヘルナンL	投手	キューバ	マルコム	二塁手	ベネズエラ
カローン	投手	ドミニカ	チップス	三塁手	アメリカ
ヘルナンR	投手	プエルトリコ	オコーナー	三塁手	アメリカ
オラシオン	投手	ベネズエラ	ルイス	三塁手	ドミニカ
白大全	投手	台湾	アンドレア	三塁手	プエルトリコ
孫英人	投手	韓国	ペピート	三塁手	ベネズエラ
濃錫烈	投手	韓国	ホットママ	遊撃手	アメリカ
エリジオ	投手	イタリア	ビルディス	遊撃手	ベネズエラ
ブラーザ	捕手	アメリカ	ティハード	遊撃手	ドミニカ
クオモ	捕手	ドミニカ	金清智	遊撃手	台湾
アルハスS	捕手	プエルトリコ	朱仁源	遊撃手	韓国
オゥダス	捕手	ベネズエラ	ルフト	外野手	アメリカ
柳勝珍	捕手	韓国	フォレスト	外野手	アメリカ
ボマー	一塁手	アメリカ	ディエゴ	外野手	キューバ
トラバース	一塁手	アメリカ	ルゲーロ	外野手	ドミニカ
ショルダー	一塁手	アメリカ	エウセビオ	外野手	ドミニカ
デストロ	一塁手	キューバ	スタニス	外野手	ベネズエラ
イサアク	一塁手	ドミニカ	方尚家	外野手	台湾
エステバン	一塁手	プエルトリコ	アグリー	外野手	パナマ

ニンドリやきゅつく班、スマビに勝つ

9月某日、スマイルビット(以下スマビ)とニンドリの『やきゅつく』対決がついに実現。『やきゅつく』を開発したスマビの馬場さん、児玉さんに無謀にも挑んだ本ちゃんとイガリン。果たして結果は…?



⬅お互い実合十分で臨んだ一戦。勝負の行方は予想外の方向へ

スターティングメンバー

スマイルビット 馬場さん	スマイルビット 児玉さん	ニンドリ マッスル・イガリン	ニンドリ 本ちゃん
1 SS 東出 輝裕	1 SS スマッピ	1 CF 大村 直之	1 SS 豊田 泰光
2 3B モニター	2 2B 土井 正三	2 LF 田中 一徳	2 2B 仲木 [illegible]
3 DH [illegible]	3 LF グリナス J	3 1B 小笠原道大	3 CF えぬすた
4 CF メット	4 3B 長嶋 茂雄	4 SS [illegible]	4 1B [illegible]
5 C ガーベラ	5 C ガーベラ	5 C イガリ	5 3B 新井 貴浩
6 1B 吉本 亮	6 RF フロウ	6 DH [illegible]	6 LF 三ノ宮博一
7 RF 濱中 おさむ	7 1B 赤羽 [illegible]	7 3B 新井 貴浩	7 RF 石動 鉄郎
8 LF 土井 正博	8 CF 簑田 浩二	8 RF [illegible]	8 C 相川 亮二
9 2B [illegible] 和典	9 P [illegible] 大洋	9 2B 仲木 [illegible]	9 P ムーア
P P 藤井 秀悟		P P 岩隈 久志	

投手戦を制した本ちゃん

「10年10月4週までのデータ」で臨んだ今回の対決。「ホーム&アウェイ方式で2試合ずつおこなう総当たり戦」という形式でおこなった。スマビの2人は思い入れたっぷりのメンバーを育ててきたのに対し、イガリンは5年目のメンバー。苦戦は必至の情勢。

だが、結果は下の通り。2連勝の本ちゃんを擁するニンドリが勝利!

本ちゃんは短期決戦に備えてエース級をそろえたのが勝因だろう。児玉さんは「ペナントなら負けないのに」と悔しそう。ちなみに、スマビの2人は戦術は「機動野球」を選択。エンドランや盗塁を成功させて効率よく得点をあげていたのが印象的だったぞ。

	本	児	馬	イ	勝敗
本ちゃん		6-0 1-4 ○	3-2 3-1 ○		2勝
児玉さん	×			3-0 4-3 ○	1勝1敗
馬場さん	×			0-1 2-0 ○	1勝1敗
イガリン		×	×		2敗

正装でがんばるも…



⬅準備不足の感は否めないイガリンはとっておきの正装(?)で試合に臨んだが…

リベンジ達成!!



⬅接戦に次ぐ接戦の末、ニンドリが大勝利

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス

クラブ強化に欠かせない選手育成のお役立ちデータを公開

GBアドバンス

タイトル	J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!アドバンス	ジャンル	スポーツ育成SLG
発売元	セガ	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

重点指導と留学で頼れるエースを育てよう

長いシーズンを戦い抜き良い成績を修めるには、苦しい試合展開でも打開できる能力を持つクラブのエースの存在が不可欠。エース候補の選手を見出し、重点指導と留学を用いて能力を上昇させてやると良いだろう。

今作では、これまでのシリーズと異なり、重点指導以外では個人に練習をさせることができない。そこで有望な新人や若手の選手が現れたら、重点指導の対象選手にして効率良く能力を上げていこう。なお、重点指導を行なっている選手は、ほかの選手よりも疲労がたまりやすい。疲労がたまったまま練習させるとケガをしたりスランプに陥ることがあるので、休養設定機能を活用し疲労をためないようにすることも重要となるのだ。



↑重点指導を行なうときは、その選手を将来的にどのような選手にしたいのかの計画をたてて行なおう



↑重点指導中の選手に休養をとらせる場合は、ほかの選手を重点指導の対象にするのを忘れないこと

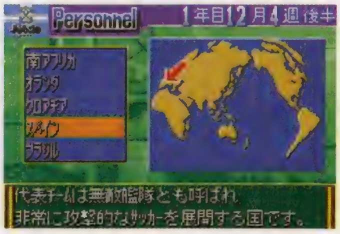
重点指導の結果

重点指導＼上がる能力	タックル(飛び出し)	パスカット(GK技術)	シュート	ドリブル(ボールコントロール)	プレイスキック	パス	ヘディング(ハイボール処理)	キック力	反応速度	スタミナ	走力	攻撃意欲	守備意欲	統率力	判断力	精神力	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	WG	FW	ショートパス	ロングフィード	ドリブル	サイドチェンジ	プレス	ライン	連携
ポストプレイヤー						B	B																	B							
ストライカー		A													C									B							
ウィング		B	A																		B		B								
セカンドトップ		B			B																	B		C							
ゲームメーカー					A									B						B		B									
ドリブラー			A		B																B	C	C								
ボランチ	B				B															B											
サイドバック			A						B									B			C										
リベロ					B		B										B			C											
ストッパー	B						B											B													
ゴールキーパー	B													B		B															
コンディション調整	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E																				

※表中のアルファベットについては練習による能力の上昇の効果を表し、S>A>B>～Eの順で効果が高いことを表します。

留学でさらに能力を引き出そう

海外のクラブに留学をさせることで選手の能力を大きく成長させることができる。しかし、留学は成果がでないこともあるのでその点には注意が必要だ。また、留学先のクラブによって上がる能力が異なり、中には下がってしまう能力があるクラブもある。そのため、留学を行なう選手のポジションによって留学先を使い分ける必要がある。なお、留学には費用と期間がかかるため、留学させる選手は若手の有望選手に絞ったほうが効率が良い。試合に出す機会が少ない若手選手などを中心に留学に出していくと良いだろう。



↑ゲーム当初は留学先は6ヵ所だが、さまざまな条件を満たすことで留学先は増えていくのだ



↑今作ではレンタル移籍という形での留学も可能。お金も手に入るので非常にお得なのだ

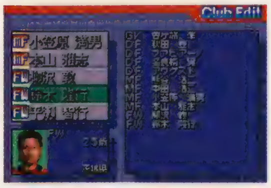
初期留学先効果

クラブ名	国	タックル(飛び出し)	パスカット(GK技術)	シュート	ドリブル(ボールコントロール)	プレイスキック	パス	ヘディング(ハイボール処理)	キック力	反応速度	スタミナ	走力	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	WG	FW	ショートパス	ロングフィード	ドリブル	サイドチェンジ	プレス	ライン
ヨハネスバーグ	南アフリカ			◎	○			◎	◎	◎	◎	◎				×	×			○	◎			○		×
ロッテルダム	オランダ	○	○	○		○	◎	○	○					○	○							○	○	○		
ザグレブ	クロアチア	○	○	○	◎	◎	◎								○			○		○		◎		○	○	○
バレンシア	スペイン			◎		○	○				○					○		◎	◎	◎		○	○	○		
ベロオリゾンテ	ブラジル			◎	◎	◎	◎							×	○	○		○		◎	◎			◎		
アカプルコ	メキシコ	○	◎							○			○						◎	○	◎			×		

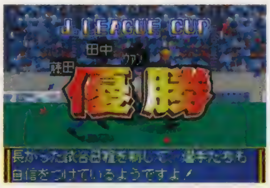
※表中の記号については留学での能力の増減を表します。能力の増加については◎>○の順で効果が高く、×は能力が下がることを表します。
※表中のタックル～精神力については各選手の持つ能力を表します。( )内はゴールキーパーの選手の能力を表します。GK～FWについては各ポジションの適正を表します。また、ショートパス～ラインについては各スタイルの理解度を表します。

J1・J2所属クラブ初期データ公開第2弾

Jリーグ所属の全28クラブから前号に引き続き14クラブの初期データを紹介。監督を努めるクラブを選択するときの参考にして欲しい。なお、J1所属のクラブは、比較的容易にゲームを進めることが可能だ。そこで、本シリーズ初体験となるプレイヤーはそれらのクラブを選択すると良いだろう。



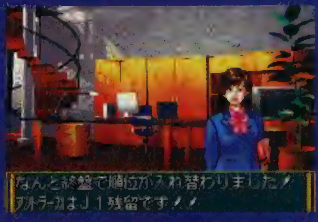
←クラブの主力メンバーはできるだけ選択したい



←強豪クラブは、初期メンバーが強力で勝利しやすい

J1残留とJ2降格どちらがお得？

J1所属のクラブを選んだ場合、J2降格の危機を迎えた状態でゲームがスタート。しかし、クラブによってはその後の3試合を3連勝するとJ1に残留が可能。J1に残留した場合、周りのクラブが強く試合に勝てないことも多い。J1とJ2では試合数と勝利時のボーナス以外では、あまり変わりがないのでJ2でじっくり選手を育てるのも悪くない選択だ。



↑3連勝でも勝ち点次第で残留できない場合も

J1 横浜F・マリノス

ドリブル、シュートに秀でたFWウィル選手、パスやプレイスキック能力が高いMF中村選手を中心に強力な攻撃陣が揃う。守備は、パスカット、タックルの能力が高い松田選手、ハイボールに強い中澤選手を中心に守りを固めれば安心だろう。

監督就任条件
3試合を2敗以内で終える

実際の使用システム
3-5-2

注目選手
・松田直樹(DF) ・中村俊輔(MF)
・ウイル(FW)

在籍選手	
GK	榎本 達也　下川 健一　佐藤 浩
DF	松田 直樹　波戸 康広　ナザ　中澤 佑二　小原 章吾
	三上 和良　数馬 正浩　井手口 純
MF	上野 良治　遠藤 彰弘　奥 大介　ドゥトラ　中村 俊輔
	久永 辰徳　永山 邦夫　石川 直宏　金子 勇樹
FW	清水 範久　ウィル　安永 聡太郎　坂田 大輔
	外池 大亮　木島 良輔

J1 清水エスパルス

高いシュート能力を持つFWバロン選手とパス、ドリブル能力が高い市川選手、三都主選手、澤登選手らを中心としたMF陣の攻撃力は高い。守備はパスカットやタックル能力が高いMF戸田選手、DF森岡選手らを中心として守っていこう。

監督就任条件
3試合で1勝以上/1敗以内

実際の使用システム
3-5-2

注目選手
・森岡隆三(DF) ・戸田和幸(MF)
・三都主アレサンドロ(MF)

在籍選手	
GK	黒河 貴矢　羽田 敬介　真田 雅則
DF	森岡 隆三　斉藤 俊秀　古賀 琢磨　大榎 克己
	ペツェル　池田 昇平　高木 和道　谷川 烈　村松 潤
MF	戸田 和幸　伊東 輝悦　市川大祐　三都主アレサンドロ
	澤登 正朗　吉田 康弘　平松 康平　太田 圭輔　鈴木 隼人
FW	久保山 由清　バロン　横山 貴之
	ツピタノヴィッチ　山崎 光太郎

J1 ジュビロ磐田

高原選手、中山選手の2トップは得点力が高く強力。この2トップに藤田選手、名波選手らを中心としたMF陣からボールを供給し得点していこう。また、守備はMF福西選手、服部選手、DFの田中選手らを中心に堅い守りが期待できる。

監督就任条件
3試合で1勝以上/1敗以内

実際の使用システム
3-5-2

注目選手
・名波浩(MF) ・高原直泰(FW)
・中山雅史(FW)

在籍選手	
GK	ヴァン ズワム　山本 浩正　松下 太輔
DF	田中 誠　鈴木 秀人　大岩 剛　山西 尊裕　上本 大海
MF	福西 崇史　名波 浩　西 紀寛　服部 年宏　藤田 俊哉
	金沢 浄　前田 遼一　河村 崇大　ジヴコヴィッチ
	キム グンチョル　熊林 親吾
FW	中山 雅史　高原 直泰　川口 信男　清野 智秋
	グラウ　鳴尾 直軌　西野 泰正

J1 名古屋グランパスエイト

鉄壁のゴール守備力をもつGK楢崎選手とDF古賀選手を中心とするDF陣と相手への当たりに強いウリダ選手らで守備を固めよう。攻撃はMF酒井選手、山口選手らを中心に、FWウェズレイ選手にボールを集めゴールを狙っていくと良いだろう。

監督就任条件
3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム
3-5-2

注目選手
・楢崎正剛(GK) ・酒井友之(MF)
・ウェズレイ(FW)

在籍選手	
GK	楢崎 正剛　本田 征治
DF	古賀 正紘　海本 慶治　中谷 勇介　西澤 淳二
	石川 巧　平岡 靖成　藤田 泰成　吉本 岳史
MF	大森 征之　ウリダ　酒井 友之　山口 素弘　岡山 哲也
	滝澤 邦彦　中村 直志　平岡 直起　三原 廣樹
	秦 賢二　原田 拓　チョン ヨンデ
FW	森山 泰行　ウェズレイ　マルセロ　原 竜太

J1 京都パープルサンガ

運動量豊富で足も速いFW黒部選手と、パスに優れるパク選手、ドリブル能力の高い中払選手、松井選手などのMF陣が攻撃の中心となる。守備はパスカットやタックルが得意なMF石丸選手にDF手島選手、辻本選手らを中心に守ると良いだろう。

監督就任条件
3試合を2敗以内で終える

実際の使用システム
4-3-3

注目選手
・パクチソン(MF) ・中払大介(MF)
・黒部光昭(FW)

在籍選手	
GK	上野 秀章　平井 直人　中河 昌彦
DF	手島 和希　鈴木 和裕　佐藤 尽　角田 誠
	辻本 茂輝　松本 昂聡
MF	パク チソン　石丸 清隆　熱田 眞　鈴木 慎吾　松川 友明
	中払 大介　松井 大輔　野口 裕司　中村 忠　美尾 敦
	冨田 晋矢　大槻 紘士　斉藤 大介
FW	黒部 光昭　上野 優作　アン ヒョヨン　小原 昇

J1 ガンバ大阪

ハイボールに強いFWマグロン選手と運動量豊富な吉原選手の2トップにマルセリーニョ選手、ファビーニョ選手を中心としたMF陣からボールを供給しゴールを狙っていこう。守備はGK都築選手、宮本選手らを中心に堅い守りが期待できる。

監督就任条件
3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム
3-5-2

注目選手
・宮本恒靖(DF) ・マグロン(FW)
・マルセリーニョ(MF)

在籍選手	
GK	都築 龍太　松代 直樹　日野 優　阿江 孝一
DF	宮本 恒靖　木場 昌雄　柳本 啓成　實好 礼忠
	朝比奈 伸　安藤 正裕　井川 祐輔
MF	二川 孝広　遠藤 保仁　山口 智　新井場 徹
	マルセリーニョ　橋本 英郎　ファビーニョ　森岡 茂
	田村 直弘　寄本 晋輔　大黒 将志
FW	吉原 宏太　マグロン　松波 正信　中山 悟志

J1 ヴィッセル神戸

経験豊富で得点能力の高いFW三浦選手を中心に、スピードのある播戸選手、城選手などが揃う強力なFW陣と、運動量豊富な望月選手や岡野選手などの中盤で攻撃を展開しよう。守備はシジクレイ選手や土屋選手など経験豊富な選手でしっかりと守ろう。

監督就任条件
3試合を1勝以上で終える

実際の使用システム
3-5-2

注目選手
・シジクレイ(DF) ・望月重良(MF)
・三浦知良(FW)

在籍選手	
GK	掛川 誠　岩丸 史也　荻 晃太
DF	シジクレイ　土屋 征夫　北本 久仁衛　平野 孝　前田 浩二　鈴木 健仁　菅原 智　三浦 泰年　入江 徹　坪内 秀介
MF	望月 重良　アタリバ　岡野 雅行　西谷 正也　吉村 光示　森 一紘　佐伯 直哉　山口 貴之
FW	城 彰二　三浦 知良　播戸 竜二　ダニエル　薮田 光教

J2 湘南ベルマーレ

運動量豊富な栗原選手、高田選手に得点能力の高いシルバ選手らが揃うFW陣は攻撃力がある。経験豊富なDFパラシオス選手や臼井選手、GK伊藤選手らを中心に堅く守り、ロングフィードを使ってのカウンターが効果的だろう。

監督就任条件
3試合を2敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・パラシオス(DF) ・シルバ(FW)
・高田保則(FW)

在籍選手	
GK	伊藤 裕二　鈴木 正人　田草川 貴　伊藤 友彦
DF	パラシオス　白井 博幸　梅山 修　中島 崇典　富永 英明　時崎 悠　杉本 圭
MF	井原 康秀　本橋 卓巳　鈴木 良和　坂本 紘司　中里 宏司　小池 知己　樹森 大介　田辺 和彦　西川 吉英　加藤 大志
FW	栗原 圭介　高田 保則　シルバ　須藤 大輔　西本 竜洋

J2 川崎フロンターレ

パス、ドリブルに秀でて足も速いMF飯尾選手、マルキーニョ選手らの中盤から、フィジカルが強く得点力も高いベンチーニョ選手、運動量豊富な鬼木選手らのFW陣で得点を重ねていこう。守備はDF箕輪選手、マルコ選手を中心に守りを固めよう。

監督就任条件
3試合を2敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・箕輪義信(DF) ・鬼木達(FW)
・ベンチーニョ(FW)

在籍選手	
GK	浦上 壮史　吉原 慎也　相澤 貴志
DF	マルコ　箕輪 義信　岡山 一成　伊藤 宏樹　佐原 秀樹　寺田 周平　木村 誠
MF	黄川田 賢司　茂原 岳人　飯尾 一慶　マルキーニョ　鬼木 達　加賀見 健介　今野 章　塩川 岳人　久野 智昭
FW	林 晃平　長橋 康弘　渡辺 匠　伊藤 優津樹　ベンチーニョ　小林 康剛　我那覇 和樹

J2 水戸ホーリーホック

運動量豊富でスピードに優れるFW深川選手が攻撃の要。経験豊富な木山選手や成長に期待ができる若手の磯崎選手、灰塚選手らのDF陣で固く守り、ロングフィードなどを使って深川選手にボールを集める攻撃を展開すると良いだろう。

監督就任条件
3試合を2敗以内で終える

実際の使用システム
3-5-2

注目選手
・木山隆之(DF) ・磯崎敬太(DF)
・深川友貴(FW)

在籍選手	
GK	本間 幸司　石川 研　武田 博行
DF	木山 隆之　小川 雅巳　冨田 大介　鳥羽 俊正　山崎 理人　磯崎 敬太　灰塚 拓史　山中 良二　的場 千尋
MF	上園 和明　栗田 泰次郎　木澤 正徳　北島 義生　池田 伸康　山本 翔平　アン ソンジン　ファン ハクスン　マルクス
FW	吉田 賢太郎　深川 友貴　小野 隆儀　北川 佳男　金子 剛

J1 サンフレッチェ広島

フィジカルに優れ、強烈なシュートとヘディングが武器の久保選手と、ドリブル突破に秀でる藤本選手らのFW陣を中心にゴールを狙っていこう。守備はDFビロング選手とトゥーリオ選手、GK下田選手らを中心に堅い守りを展開できるだろう。

監督就任条件
3試合を1勝以上で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・トゥーリオ(DF) ・藤本主税(FW)
・久保竜彦(FW)

在籍選手	
GK	下田 崇　尾崎 勇史　加藤 竜二　林 卓人
DF	川島 眞也　ビロング　駒野 友一　沢田 謙太郎　トゥーリオ　服部 公太　中村 祥朗　八田 康介
MF	森崎和幸　森崎浩司　ミロ　桑原 裕義　山形 恭平　松下 裕樹　リ ハンジェ
FW	梅田 直哉　藤本 主税　久保 竜彦　大木 勉　中山 元気　高橋 泰　茂木 弘人

J2 横浜FC

MF重田選手は足も速く、攻守に渡り頼りになる。重田選手を中心に攻撃を展開し、前線のシュート力に優れる小野選手、神野選手らのFW陣へとボールをまわしていこう。守備はGKの水原選手、公文選手、小松崎選手らの経験豊富な選手が頼りになる。

監督就任条件
3試合を2敗以内で終える

実際の使用システム
3-4-3

注目選手
・重田征紀(MF) ・廣長優志(MF)
・神野卓哉(FW)

在籍選手	
GK	水原 大樹　吉田 明博　渡辺 聡
DF	中澤 友秀　迫井 深也　公文 裕明　小松崎 保
MF	重田 征紀　森田 真吾　後藤 義一　廣長 優志　臼井 幸平　北村 知隆　内田 智也　小野 智吉
FW	田島 宏晃　小野 信義　増田 功作　神野 卓哉　吉武 剛　佐藤 正美　有馬 賢二　横山 博敏　石田 雅人

J2 大宮アルディージャ

強烈なシュート力を持つバルデス選手、豊富な運動量を誇る黒崎選手のFW陣と守備能力も高いMF氏家選手、パスセンスに秀でる原崎選手らで攻撃を展開しよう。守備は上村選手、トニーニョ選手らのDF陣に経験豊富なGK渡辺選手を中心に守ろう。

監督就任条件
3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・トニーニョ(DF) ・氏家英行(MF)
・バルデス(FW)

在籍選手	
GK	渡邉 英豊　荒谷 弘樹　川島 永嗣
DF	奥野 誠一郎　トニーニョ　上村 祐司　岡本 隆吾　松本 大樹　伊東 真吾　木谷 公亮
MF	氏家 英行　大塚 真司　伊藤 彰　原崎 政人　岩瀬 健　竹村 栄哉　原田 慎太郎　村主 博正　斉藤 雅人　小阪 昭典
FW	黒崎 久志　バルデス　盛田 剛平　磯山 和司　横山 聡　金澤 慎

J2 モンテディオ山形

ボールに対する反応が速い、経験豊富なDF渡辺選手とオールマイティな能力を持つ鷲田選手を中心に守備を固めよう。攻撃はドリブルが得意なMF永井選手、パスセンスにあふれた佐藤選手を中心に攻撃を組み立ててゴールを狙っていくと良いだろう。

監督就任条件
3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・鷲田雅一(DF) ・永井篤志(MF)
・佐藤悠介(MF)

在籍選手	
GK	鈴木 克美　斉藤 武志　桜井 繁
DF	渡辺 卓　鷲田 雅一　太田 雅之　鈴木 健太郎　大野 貴史　小島 徹　内山 俊彦　松田 和之　依田 光正
MF	永井 篤志　貞富 信宏　高橋 健二　佐藤 悠介　藤田 芳正　井上 雄幾　佐賀 一平　小久保 純　吉見 一星　松田 英樹
FW	大島 秀夫　根本 亮助　酒井 良　秋葉 勝

学校法人ニンドリ学園

いやあ、ほんの通りすがりのニンドリャーですよ

麹町に来てはや2か月が過ぎました。ここはオフィス街なので、土日は極端に人の数が減ります。静かです。聞こえるのは原稿を打つキーボードの音だけ。秋ですねぇ。…いや違うっ。編集部で無休で働いてるからなのだ！（泣）（担当かややん）

●『マリオサンシャイン』をきっかけに、我が家は水節約を始めた模様です。

【埼玉県／海馬鳴波さん】

——確かにわかる！　『サンシャイン』をプレイしてから、家で蛇口から水滴が落ちてないか気になっちゃったりしてます。「我が家」ということは家族ぐるみでゲームしてるんですか？　いいご家庭ですね。

●ニュージーランドへ語学研修に行きました。先住民の名がマオリ族だと聞いて、マリオ？とちょっと運命的なモノを感じました（笑）。

【福島県／ZENZO→さん】

——前号の中国へ行った読者に続き、今回はニュージーランドですかー。なんかニンドリが国際的になった気分（違う）。じゃ、今度はZENZO→さんを勝手にマオリ族特派員に任命しちゃいましょう（笑）。

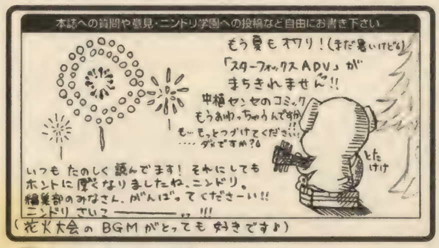
●任天堂の近くに居たいから、という理由で京都の美大へ行くのはダメですかね。

【東京都／ちびさん】

——ぜんぜんオッケーでしょ！　ていうか、卒業時には任天堂の就職口もありそうな…。もし入社できたらニンドリにいろいろ情報送ってください（スパイ？）。



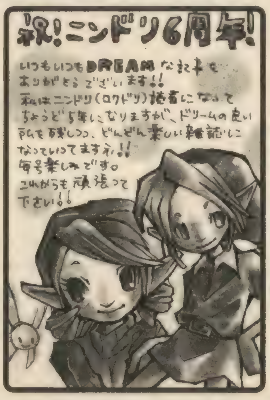
（東京都／時姫聖さん）いやぁ。一応あちきも健康な男子なので大好きですよぉー。ところで、「かかやん」って誰のことでしょう…。うえ～ん



（山形県／まーいさん）季節の変わり目の『どうぶつの森』って味わい深いよね



（神奈川県／わどるびぃさん）GBA版は名作『夢の泉の物語』のリメイク＋αで、この秋めいっぱい遊べちゃいそうです。かややんは、秋の夜長に『刹那の見切り改』にハマる予定



（大阪府／コルティケプスさん）リニューアルでドタバタしてて、すっかり忘れてました…。ほんとニンドリを好きでいてくれるみんなのおかげ様です。これからもよろしくね！

今号の目標

この際、「ニンドリを週刊にして」とは言わない

【神奈川県／ぜろ☆ゼロさん】

スマブラコンサート 読者の感動レポート！

8月27日の「スマブラコンサート」、参加した人たちからもたくさん感想が届いてますよー。ちょっとだけ紹介しちゃいますね。

●すっごくすっごく感動して泣いてしまいました。昔から任天堂音楽が好きだったので、ガマンしても出てきてしまって…。

【埼玉県／魚珠魚さん】

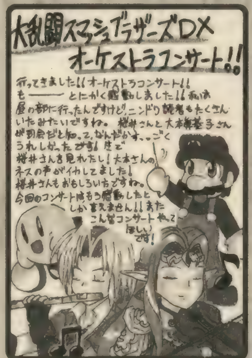
●コンサート終了後、「ニンドリャー！」といったらいろんな人が集まってくれて盛り上がった！

【神奈川県／みちのよっしーさん】

●盛り上がりましたね！　私は文化会館で会場係をしていますので、ニンドリを手に写真を撮っている皆さんを眺めつつ、仲間に入りたいなーとウズウズしてました。

【東京都／かめこさん】

——そそそれはビックリ！　会場はニンドリを持った人が沢山いて、編集部一同感激でした。次の機会でまた会いましょう！



（埼玉県／[illegible]さん）確かにまた見たいイベントですよね。じゃ、次回公演ではぜひ演奏者のみなさんにコスプレを…





（ユニット名／ふぁどめりょーさん）4人の合作だそうです。任天堂音楽の集大成、まさに『スマブラ』ならでは、だったね

（千葉県／だんごさん）夜の部にいた岩田社長、見えました？　あの近くにサオヘンも座ってたんですよん



シリーズダジャレドリーム

ファミコン探偵倶楽部 消えた納税者 後継者

【東京都／octaさん】

お国を支える人たちがいなくなるなんて…。お…恐ろしい…。

今週の日直さん

名前：まり男

特徴：ヒゲを使って空を飛べる。

趣味：鼻の手入れ（鼻がピカピカでないと気が済まない）。

特技：鼻水飛ばし（くしゃみ）。

【埼玉県／雛鞠繭さん】



あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●中間テストの解答に「ポケモンいえるかな？」の歌の順にポケモンの名前を150匹入れたら、テストが0点で成績が1になりました。

【埼玉県／涼風さん】

●光ディスクをふくのに、柔らかい物＝ティッシュ？と思った私。更に汚れた…。

【E-mail／神威魔嗚神さん】

―メガネ拭きが最適みたいっすよ。

●「宿題を終わらせてからゲームするぞ！」といきがっているが、ゲームをやらないストレスがたまって宿題ができない。といってゲームをやると時間がなくなり、宿題ができない…。

【神奈川県／明日羅さん】

●今だに自分の靴が入った学校の下駄箱を間違えます。

【京都府／赤華旗さん】

―私、そのまま家まで帰った経験アリ。

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●スマブラコンサートに行ったら、母が「サリアの歌」にハマりました。【東京都／アイコさん】

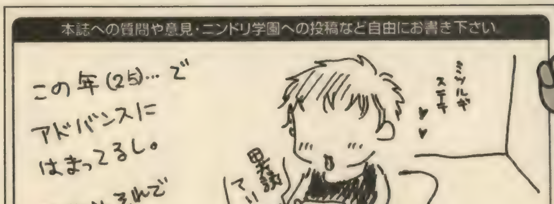
●最近『マリオサンシャイン』をプレイしている妹と母。2人は難しいコースではコントローラを押し付けあい、面白そうなコースでは取り合います。それでも結局協力してクリアしているので、「押し付けあい奪いあい助けあい」と読んでます。妹はテクニック派、母は根性派、私はそれを見てからプレイするズルイ派です（笑）。

【栃木県／コーディエさん】

●母が「ニンドリ買うな！」って…。でも買っちゃった♪

【群馬県／兎月夢見さん】

―なぜ買うなと…。家族みんなで読んでる人、けっこう多いんですけどね。



一発！芸達者！！

（三重県／みね子さん）

『逆転裁判』は大人もハマりますって！ 電車の中で遊ぶサラリーマンもよく見かけます

正夢、アホ夢、私のドリーム

●夢の中でオバケに取りつかれたルイージになんか相談したら、オバキュームを貸してくれた。

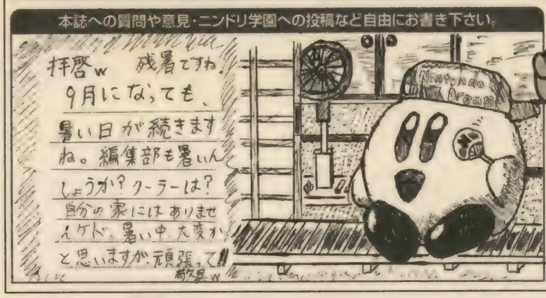
【兵庫県／ラストさん】

●ロイとリリーナの墓参りに行ったら、突如リリーナがゾンビとして復活。喰われた、と思ったらフォレストゾンビがリリーナに変身。大爆発が起こった。…なぜだか私リリーナ嫌いなんです。【静岡県／アルテミスさん】

●川でバーベキューをしてたら、なぜかヨッシーが流れついてきた。そしたらいきなりサオヘンが出現。「よし！捕って食おう！」と言いだしたので、逃げようとしたら足が動きませんでした。

【千葉県／緑山田さん】

● ギアナ高地で、デイジーが『スマブラ3』の参戦に備えて鍛錬に励んでいた。打倒、ピーチ姫！ 【埼玉県／ルイタロGCさん】



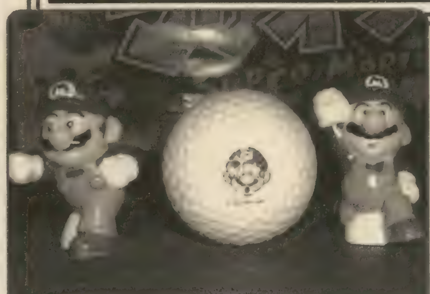
一発！芸達者！！

（岩手県／ノビタニヤンさん）

編集部、暑いというか臭いです on 今現在。なぜってそれはトイレの配管工事中だから

オラが村のお宝自慢

おらがむらのおたからじまん



Treasure No.28

マリオの人形&ゴルフボール

そうだ、ミーにもお宝がある、と家を探して見つけました。

【熊本県／田中香太郎さん】

――マリオ印のゴルフボールはまだ手に入るのかなぁ。ちょっと欲しいかも…。小さな人形は本当にいろんな種類がありますね。コレクターの本さん宅にも違うポーズがたくさんあります。

注意

お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（ロンロン牛乳っぽいビンとかね）も大歓迎ですよー。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

編集部の質問箱

教えて！ニンドリさん

編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってくださいね！

Question to アンケートハガキ

マッスルアンケートの郵便番号と、その他の応募用住所の郵便番号が違うのはなぜ？

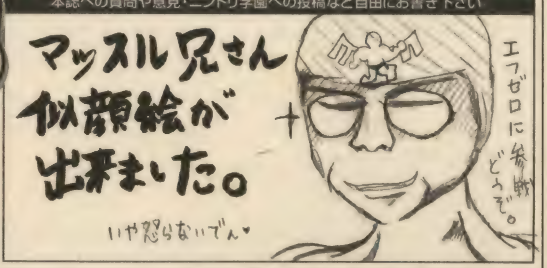
【東京都／もーみんさん】

A それはですね、マッスルアンケートを送るときに切手が不要なのと関係があるんですよ。アンケートハガキのほうの郵便番号は、いわゆる「料金受取人払い」用のもので、切手を貼っている普通のハガキと分けるための番号なんですな。ちなみに、アンケートの郵便番号は取り扱う郵便局、その下に書いてある3ケタの数字はニンドリのアンケートであることを示しています。（マッスル・イガリン）



一発！芸達者!!

（愛知県／ヒゲフカさん）
そうそう。マッスル団に入ると、プリンもこうなるらしいですよ（誰かツッこんでくれ）



一発！芸達者!!

（茨城県／北斗雪輪さん）
なかなかの出来映え。だが、僧帽筋がちょっと貧弱だな。肩甲挙筋ももっと…（イガリン）

ちょっと気になる、こんなコト

●私の部屋では、ほぼ毎日屋根から「ドン」という音が聞こえてくるのですが。マリオの仕業ですか？

【岩手県／文月タウさん】

●オリマーって、どうやって口笛を吹いてるのでしょうか。

【大阪府／マリマリオさん】

●うちの弟が「モンテマンの正体はマラソンマン（ポストマン）だ!!」と言い張ってます…。私も確認しましたが…。うーん、紙一重…。

【埼玉県／ゆぴてるさん】

●近所のあるデパートの本屋さんには、今だにニンドリ8月号が置いてあるのですが…。

【愛知県／細雨まさきさん】

―リニューアル後のニンドリがガラリと変わったので気がついてないのかも…。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ

ポンプとオバキューム、強いのはどっち？

・ポンプ・

●マリオが持っているから。

【北海道／ガラシ丸さん】

●ポンプは考えることができるから。

【愛知県／久留宮弥生さん】

●マリオがあんなに飛んだり跳ねたり、仰向けに落ちたりしても壊れないから。タフ！

【静岡県／さとこさん】

●ポンプは会社経営で作ってるくらいだから。オバキュームは道楽で作った感じ。

【愛知県／トキユウさん】

●オバキュームはオバケを背負ってるようなもん。…こわっ。

【岐阜県／ブルーベーリさん】

・オバキューム・

●あこがれのルイージ君が背負っているから、です！

【埼玉県／Y・Tさん】

●水よりもオバケを吸い込めるの技術のほうがスゴイでしょう。

【奈良県／リフさん】

●ルイージ念願の主役。積年のマリオ兄への思いがこのそーじ機には込められているから…。

【愛知県／くちグセさん】

●オバキュームは火が、氷が、水が出せる！

【静岡県／ほうきさん】

●♪な～んで～も吸い込むぅ～

【滋賀県／マスターゼニガメさん】

―というわけで、得票差は見事にゼロ。完全な引き分けでした。めずらしー。GCになってアイテムを標準装備し始めたマリオたちですが、次の作品ではどんなアイテムが登場するのか楽しみですね。というわけで、次々回のお題は…

マリオみたいな兄とルイージみたいな弟、どっちが欲しい？

Vol.78→10/8締め切り　（千葉県／星野華亜美青さんからのリクエスト）

です。あんまり考え過ぎずに、ふっとひらめいたほうへ投票してくだせーませ。

シリーズダジャレドリーム

アイスくらい。まあ。（クライマー）

【福岡県／渡辺チンクルさん】

どわははは。ありがとう！　オレにもおごっておくれっ。

助けて！ゲーム救急隊

●『黄金の太陽 失われし時代』で、サンドのエナジーが手に入りません。どーやれば入手できますか？

【兵庫県／明鏡止水さん】

―キミがどこまで進んでいるのか分からないので場所だけ書きますね。ずばり、ガイアロックにいるオロチを倒すと手に入るぞ。ただし、倒すためには事前にいろいろやることがある。前号にも詳しく載ってるよ。

校則　ニンドリ学園 もろもろのコーナー

各コーナーへの投稿は、P131のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の7日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

校則 ゲームの通信簿

このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

気がつけば、今月ゲームキューブのタイトルが50本を越えますよ。1年で50作品。これが多いか少ないかはあまり問題ではなくて、かなりいい線いってる充実度ではあると思います。遊ぶゲームがないとお嘆きの君は、カタログをチェックするといいゲームが見つかるかもよ。

GC ウェーブレース ブルーストーム
有名ソフトとの壁
【石川県／陵ルルさん】

この前、あるゲームショップで『ウェーブレースブルーストーム』の新品が980円で売られているのを見ました。他のソフトは少なくとも3000円以上くらいはしているのに、なぜ『ウェーブレース』だけそんなに安いのでしょうか。古いというのもあるでしょうが、それでも『ルイージマンション』は3000円以上しています。やっぱり、売れ行きが悪いんでしょうか…？　そう思いたくはないけど、そうでしょうね。でもそうだとしたら、私は売れない理由が分かりません。なぜ、世間はあんな楽しいゲームを買わずに『マリオ』などの有名で人気なゲームばかり買って楽しむのでしょうか（そうじゃない方には失礼デスガ）。確かに『マリオ』は面白いし、私自身よくやっていますけど。本当は『マリオ』くらい凄く面白いのに、それが気づかれていないソフトがいっぱいあるのだと思います。

『ウェーブレース』は、慣れるまでは操作が難しいゲームですが、練習するのが楽しくて、1日で何時間も何時間もやったお陰で、大体はクリア出来るようになりました。タイムアタックや対戦中に、意味もなく色々なスタントやジャンプをやって、乗り物から落ちたりしないようにして1位でゴールした後リプレイを見てみると、何だか凄くかっちょいいのです。こんなに格好良く走ってないよと笑ってしまうくらい。友達を誘ってやった時の感想も、いつも「超面白い」「またやろう」でした。上手く出来ないから何度もやってしまい、慣れてくるともっと上手くなりたいと、また何度もやってしまう。なんと言うか、久々にゲームをやり込んだ感じがしました。RPGでもなくアドベンチャーでもない、単なるレースゲームにこんなにハマったのは初めてかもしれません。

確かにソフトが安いと学生の私にとっては嬉しいです。でもそれが人気がないからだと、何だか悲しいですよね…。私はこれからも『ウェーブレース』のような影で光ってるソフトを探していきたいです。

GBC 昆虫ファイターズ
宝石見つけました！
【新潟県／山崎裕基さん】

ハード末期は、性能を活かし切った名作が登場する、というのが常ですが、GBCではあまり聞きません。でもそんな宝石を探すのがゲーマーの仕事。というわけで『昆虫ファイターズ』を買いました。

電源オン！　オープニング。おお、ラスタースクロールな感じのエフェクトが気合は入ってます。名前入力には漢字が使える！　数も膨大で期待感が高まります。ゲーム中も、手前にあるキャラのドットを編目状にすることで半透明を表現していたり、随所にこだわりを感じます。これは宝石だ！

このゲームは育成パートとRPGパートの2つがあって、幼虫を育成パートで育て、成虫になったらRPGパートで冒険、という構成になっています。育成パートは超シンプルなシミュレーションとミニゲームで成り立っており、非常に丁寧にまとまっています。特に『アルカノイド』のようなミニゲーム「ムシンポリン」の弾の挙動は、メインゲームにできるくらいキチンと作られています。RPGパートについては、エンカウント率が高かったり、最終ボスが異常に強かったりと、通好みのハードコアなバランスですが、インターフェースは良好で、昆虫の成長に快感を覚えることができます。マップ移動時や戦闘突入時の演出は異常にカッコ良く必見！　芸の細かいドット絵や美しいBGMにも注目です。

GBC最後の名作は『ワンピース』ではなく、間違いなくこの『昆虫ファイターズ』です。このゲームを本気で作り込んでくれた開発スタッフのことを思うと、涙が出てきそうです。だから買うんだみんな！　デジタルキッズ万歳！

川柳インプレッション

「黄金の太陽 失われし時代」

●黄金の　太陽クリアし　気がつけば
　いつしか夏過ぎ　秋の足音

なんだか嬉しいような悲しいような…。

【新潟県／ぎんがさん】

我が家のソフト状況

●気がつけば　他社のソフトは　シレンのみ

【広島県／サンぐらすさん】

一言インプレッション

●動くGCリンクを初めて見た。やっぱリンクはカッコイイ！

【岡山県／浦賀峠さん】

●サメハダーと戯れる際は、長袖長ズボンに手袋着用！（でないとさめはだで傷だらけに…。）

【埼玉県／ゆぴてるさん】

●やっぱ『ポケモンルビー・サファイヤ』と『ポケモン金銀』、通信交換できてほしいっスね。いや、まじで、ほんとに。

【秋田県／ケンシロウ5さん】

●『マリサン』と呼ぶ人が多いけど、私のまわりでは『スーマリサン』と呼んでおります。なんか人の名前みたいですね…。

【東京都／オレンジの河童つるさん】

●『ミッキーマウスの不思議な鏡』の家ってなんであんなにドアがぶ厚いんだろう…。カギも閉まってるし、防犯対策ですか？（そういえば時計台の歯車が取られてたりするし…）。

【東京都／たりラリーさん】

シリーズダジャレドリーム
クリスタルが栗捨てる
【E-mail／みゆっきーさん】

今回のダジャレ大賞は、みゆっきーさんに決定〜。これから次のニンドリが発売されるまで、あなたのことを「ダジャレ王サマ」と呼ばせていただきます！

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

デス仙人の教えてあ・げ・る♡



第27講 今回も元気に質問で！

相変わらず人生相談のおハガキの方が多かったりします。別に1ページ作れちゃいそうな勢いじゃが。編集長、そういう案どうスか。とたんにハガキ減ったりしてな。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって社長だし。

Q 処理落ちって何ですか。
（千葉県／かきくけ昆布）

例えばじゃな、ゲーム機が処理できる作業の限界を100としよう。そこへ200の作業を行なわせると、間を飛ばしながら半分だけ処理して帳尻を合わせたり、処理はされるもののその速度は半分になってしまったりする。キャラクターが山ほど出てきた時や派手なエフェクトが表示された時に、動きがスローモーションのようにゆっくりになったり、カクカクと不自然な動きをしたりすることがあるじゃろ。この状態を処理落ちというのじゃ。原因は本当にハードの限界だったり、プログラムの作り方のマズさだったり色々じゃ。

Q 「どうぶつの森＋」より「スマブラDX」の起動音のほうが激しい気がするんですが、なんでですか。
（神奈川県／明日羅）

ディスクのアクセス音のことじゃな。ディスク上のデータは、結構バラバラに置かれていたりするのじゃ。例えばキャラクターデータのように頻繁に読み出す必要があるモノを、読み取りが速い（＝回転が速い）外周部へ置くといった具合じゃ。『どうぶつの森』のディスクアクセスは、基本的に起動時だけじゃ。なので、起動時にスムースにアクセスできるようにデータが配置されておるのじゃよ。一方『スマブラ』は、ステージやキャラを変えるごとにディスクアクセスが発生する。そのため、起動時よりもプレイ中のアクセスを優先したデータ配置になってるんじゃろうな。起動用のデータがディスク上のあちこちに散らばっているため、起動時にはドライブの読み取り部分が忙しく動く。その分音も多少やかましくなるってなところじゃ。ディスクを本に例えるとわかりやすいかの？『どうぶつの森』は1ページ目から順番に読み、『スマブラ』は40ページを読んだり25ページに戻ったりという読みかたをしとるわけじゃ。

Q コントローラのネジのゆるみが気になります。
（岐阜県／蒼碧ユウキ）

特殊なネジじゃもんね。大きな声で言ってよいものか、実は三角の1辺にピッタリはまるマイナスドライバーで回せたりします。大き目の精密ドライバーにちょうどええ大きさのがあるぞ。ただ、無理に力を入れたり、サイズが合わないドライバーは厳禁じゃよ。

デス仙人の人生いろいろ（仮）

新事務所は高田馬場。ＪＲ戸山口のそばの自販機にDPのペットボトルが売ってるんじゃが、かなりの高確率で売り切れ。愛好者が多いようで嬉しい反面、飲みたいときに買えずに悲しいのじゃ。

●「ぐわし」ができません。コツを教えてください。
（神奈川県／ネスマニア）

「まことちゃん」の中指と小指だけ曲げるヤツな。わし、左手でしかできません。コツは次の人生に期待。ぐわしができたり、できなかったり。人生色々なのよ。

●沖縄にはビン入り「Dr.ペッパー梅味」とかあるんですけど。
（沖縄県／DARK NESS）

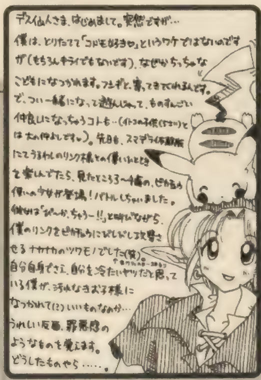
そんなもん東京にねえ！　じゃよ！　超飲みてえ！　じゃよ！

●クラスにいるのがすごくつらいです。
（石川県／ルービット）

他にも色々と書いてあったが、軽いイジメみたいな状態なのかの。クラスなんて、この日本の中でたった数十人が集まっただけのごく狭い世界じゃ。そんなハナクソみたいな小さい世間のことで悩むなんてバカらしいじゃん。友達と呼べない人間は軽くあしらっておくのじゃ。今は中三じゃそうじゃが、高校に入ればまた環境が変わり、新しい世界が広がるじゃろう。広い視野でモノを見て、些細なことは鼻で笑えるようになれるとええな。周りへの不満にくすぶるだけでなく、自分を内側から変えていくのも大切じゃよ。そして何年か後に、素敵な大人の女性になってみてくれ。今とは見違えるような世界があるんじゃないかな。

●私のうちではお祝い事のたびにドクターペッパーを飲みます。
（東京都／十五夜紅葉）

うわ、変なの！　えんがちょ。ウソウソ、素敵じゃなそれ。



（三重県／咲野すばる）

小さいが読めるかのう。嫌われるより全然いいじゃん。罪悪感があるのなら、子供に好かれた分を他の誰かに還元したらどうじゃ。誰かに好かれたい人はいっぱいおる…と書いてはみたが、何か違うような気もするのう…。ま、贅沢な悩みじゃよ。気にせんことじゃ。

はみだしデス仙人

Q 「Q」はゲームとDVDをひとつのレンズで動かしてるんですか。（秋田県／go）

A そうじゃよ。重要なのはレンズよりレーザー光なんじゃが、共通みたいじゃな

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人の教えてあげる」係 まで

ゲームソフトファンクラブ

-To an eternal recollections sake-

かややんです。沢山の投稿ありがとでした！ 集まったハガキの数の順に掲載していくよっ。

てなわけでファンクラブのコーナーは、かややんが担当しております。どーぞよろしくね。軽く自己紹介しておきますと、この仕事を始めてかれこれ11年。任天堂関係のお仕事はSFC『ヨッシーアイランド』の攻略本あたり。これドイツ語版の本だったんですよ。他にアメリカの本とか作った後『ポケスタ』とか『ムジュラ』とかの取説もやったりして任天堂どっぷりで、今に至ります。好きなゲームは『遊々記』。

ファイアーエムブレム部

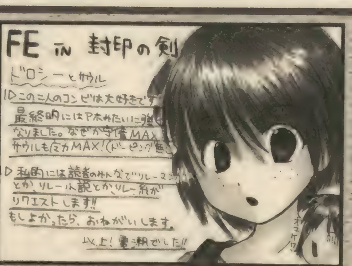
てなわけで堂々ハガキ投稿数トップは『エムブレム』でした～。たがしかし、新担当はシミュレーションが大ニガテで『FE』も『紋章の謎』で挫折したクチなのです（汗）。なので攻略本で勉強中。ごめん。だれか、SLGがダメでも『FE』が楽しめちゃう方法を教えてくださいませ～っ。

●やっと…やっと…!!! 神将器を使用しないでクリアしました。貧乏性…。【千葉県／高坂裕子さん】

──わかりますよー、その気持ち。なんかもったいないんですよね…。買い物のときなんかも中途半端にお金残しちゃったり。

GC新作始動かも？

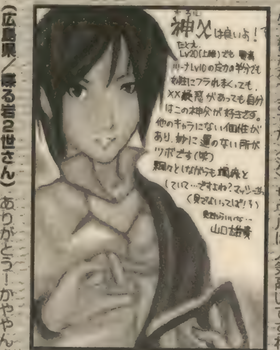
最近、インテリジェントシステムズがホームページで新作のスタッフ募集を始めたみたいですよ。多分GCの新作のためなんだけど…。『FE』だったらいいよね。GC-GBA連動希望（電車の中でLv上げ♪）。



（静岡県／電瀬さん）リレー小説 or なにか、いいかもしれません！ 4コマまんがを1コマずつ募集したり…。



（広島県／探る岩2世さん）ありがとう！かややんなりに頑張りまっす。月2ペースでよろしく（笑）



（香川県／山口雄貴さん）攻略本で「中途半端」なんて書かれてますが（汗）サウルは人気高いですね



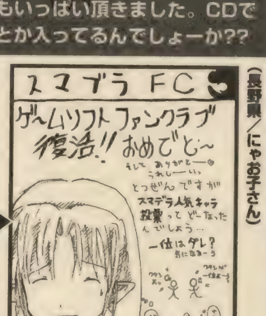
（滋賀県／黒世りょうさん）『聖戦の系譜』セリス編の女の子たちだそうです。頭の上のゴールドが気になる～



（広島県／サンぐらすさん）今回はとりあえずな形でのスタート。いろんな意見で変えていく所存です

スマブラ部DX

コンサートの感想もいっぱい頂きました。CDでは桜井さんの生声とか入ってるんでしょーか??



（長野県／にゃお子さん）

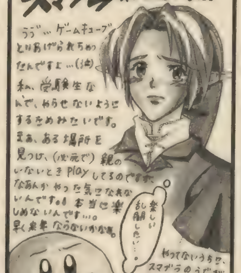
ごめん！ 今の編集部には状況を把握してる人がいないもので、人気キャラ投票は現在集計不可能です…。あうー。ホントすみません。もう1回、ってタイミング悪い…かな…。



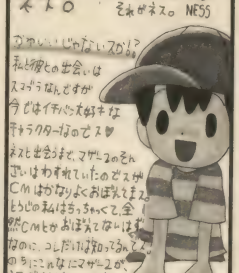
（神奈川県／刻樹勇騎さん）2か月ぶりに復活ですよ。そいえばサムス（素顔Ver.）のフィギュア、編集部にもないんです（泣）



（兵庫県／REDさん）そんなくす玉は遠慮しときます（笑）。サムスも中身見えるなら教えてくれよ～



（埼玉県／あずま庵さん）くれぐれも怒られませんように…。コンサートのCDは勉強のお供に最適かも



（神奈川県／ゆなさん）ネスを「スマブラ」で知った人って多いですよね。今こそ「マザー」を…

ゼルダの伝説部

ゼルダ部です。ゼル夫くんじゃないと味気ないかなぁ。他の案含めご意見求めます。



（岐阜県／かよこさん）いろんな作品のリンクたちですね。GCのリンクは表情細かい変化に注目です



（福岡県／木守楓子さん）担当はかややんですよ。他のFCにもたくさん送ってくれてありがとう！



（千葉県／犬飼鈴助さん）ネコ目もいいけど、『オカリナ』のリンクもGCのグラフィックで見てみたいよね



（栃木県／綾瀬瑠璃さん）お待たせでした。迷いの森の奥でサリアと出会うシーンは忘れられませんよね

「つぶよりゲームキューブ」CMの効果か、GCリンクの投稿率が高かったような気がします。動いて入る映像を見て、印象が変わったって人いるのかな？

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

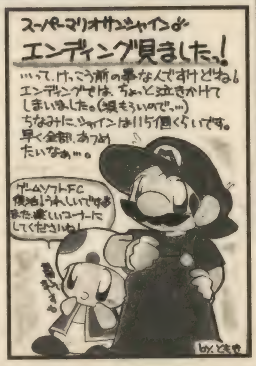
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

マリオファミリー部

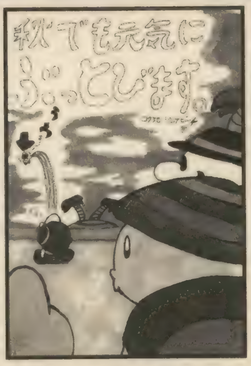
シャインは全部で120コですよー。みんなコンプリートしました？　一番大変なのは青コイン。全部見つけるのはかなり大変なんですよね…。



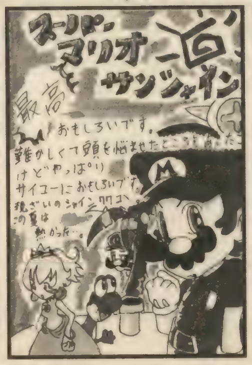
（北海道／きまぐれうさぎさん） プレイしたらまた感想よろしくね



（大分県／友希さん） 全部集めるとちょっとだけいいことがあるみたい



（長野県／ハイ・ハピネスさん） ハタからマリオを見てると、あんなに跳ね回るヒゲ男はどー写るでしょうか



（秋田県／ハルイヒョンさん） 頭も悩むし、指も悩むんだよね。ルイージは悩んでるっつーか泣いてるね（笑）

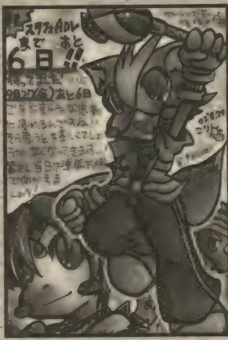


（東京都／松任谷ヒカルさん） もちろん、お仲間です。投稿してくれた全員も、読んでくれてるみんなもね

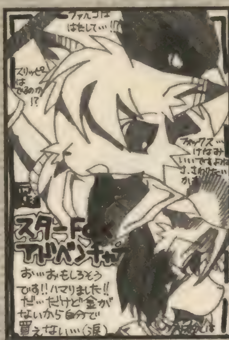
このスペースは「はみだしファンクラブ」になる予定です。いろんな雑談をここでしちゃおうと思っています。ファンクラブをこうしてくれよ！とか、このゲームのファンクラブ作って！とか、こんなランキングやって！とか、かややんヌルいよ！とか、冷し中華始めました！とか、す○みな○郎の「太○カルビ」ってなんの肉なの？とか、なんでもいいのでご意見送ってください。よろしくね〜。

スターフォックス部

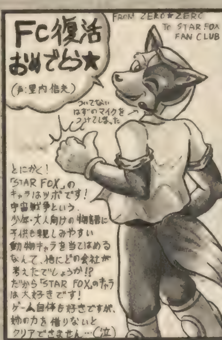
ひっさしぶりの新作がもうすぐ遊べますよ！　フォックスはGCになって、顔がどアップになるシーンが多くなってます。



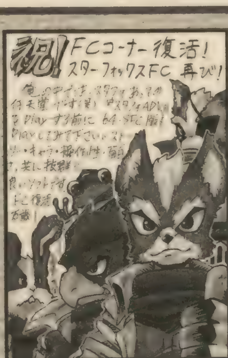
（東京都／こりんさん） ニンドリ発売日を計算して書いてくれてありがとー（笑）。遊び倒しちゃってください！



（神奈川県／姉城焔さん） 今度のフォックスはホントふっさふさ。レアの毛へのこだわりが伺えます（笑）



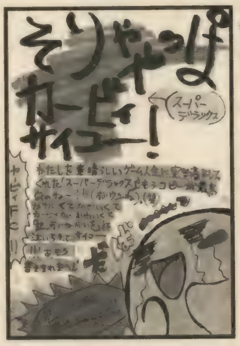
（神奈川県／ぜろ☆ゼロさん） よくよく考えてみると、大変なストーリーなんですよねフォックスって



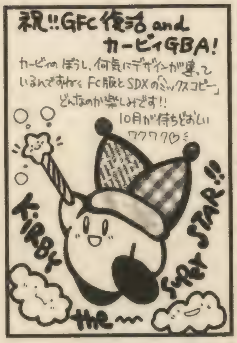
（京都府／斎藤隼さん） 64版はベラボーに完成度の高いシューティングでした。入手難なのが厳しい…

カービィ部

「夢の泉デラックス」の「刹那の見切り改」はもう見た？　奥行きのある画面が迫力でしたね〜。４人対戦ではどーなるんだろ？



（兵庫県／ソーナンスみやさん） そうそう、かぶり物が似合うよね。あと普通に立ってる姿もスキ



（福岡県／くらさわかずるさん） 気がつかなかった（汗）。「スパデラ」のお菓子ってどんなんでした？



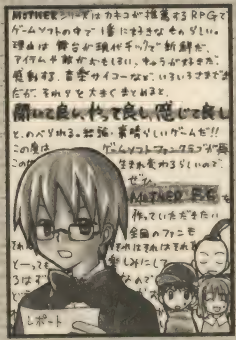
（栃木県／野理姫さん） やっぱりリック達より後輩だから…？　アニメもまだ続くから出番はあるかも



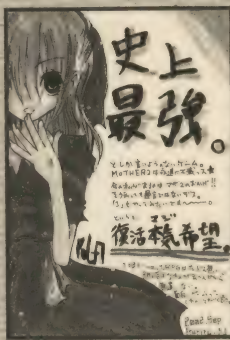
（山梨県／Q丸さん） 語っちゃってください。かややんはクー達の名前の由来が最初分からなかったよ（恥）

MOTHER部

ネットで「〜3」復活！みたいな噂が流れましたが、真相はガセだったみたい。それでも負けずにマザー部員は元気です！



（北海道／カキコさん） 熱いレポートさんきゅ！　このコーナーからもファンを増やしていきましょっ



（兵庫県／中川くりるさん） 寝る前のハイテンションで描いたそうです。いいんです。盛り上がります



（埼玉県／さださん）「編集部のみなさま感謝です！」いやいや、みんなの要望があったからですよ



（京都府／いちごとうふさん） 元「3」のスタッフが作るのはきっと新作でしょう。でも経験は活かされるはず

ご意見ちょーだい　こんな感じで、『MOTHER』シリーズの復刻を願う人はますます増えてます。GBAで『〜1』『〜2』遊びたいよねぇ…。というわけで、全然音沙汰がない『MOTHER』が、どんなことをしたら現代に復活できるのか、一緒に考えてみませんか？　アイディアとかあったら教えてくださいね。

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

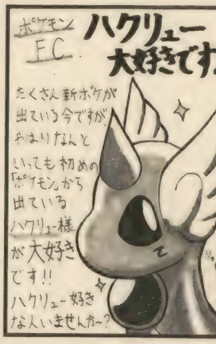
前号でお知らせした「スターフォックス通信」の続きですが、あれから中植せんせが失踪してしまったためお休みです（ウソウソ。今まで忙しかった分、長期休暇に入ってしまいました）。それから「コマちゃん日記」「古tion」「編集部コラム」などのコーナーもファンクラブの勢いに押されて今回はお休みです。期待してくれていた人たちはゴメンなさい。次号では復活する…かもしれません。

もうすぐFanClub

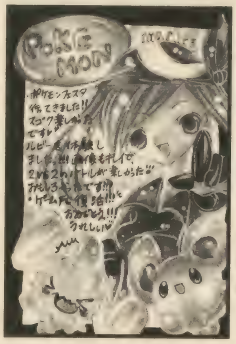
惜しくも前のページに入り切らなかったおハガキたちは同好会です。

ポケモン同好会

すまん！　ポケモンは今回この場所になっちゃいました。ハガキの数自体はMOTHERなんかとあんまり変わらなかったんだけど…。限り無く部に近い同好会っす。



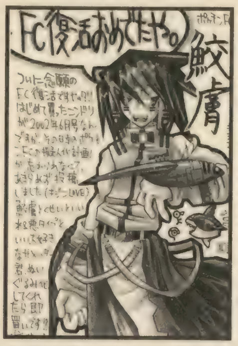
（東京都／魔牙さん） 新ポケモンばかり注目されてますが、GBAのハクリューも早く見てみたいね



（愛知県／猫月姫りとるさん） 2体のポケモンを使ったバトルは、遊び方が幅が広がりそうですね



（新潟県／彩森洞さん） カラーページ化は次の目標です。カービィがポケモンで登場したら最強かも…



（静岡県／鳳隆珀貴さん） サメハダーの擬人化っす。今回発表されてるポケモンはどうですか？

ご意見ちょーだい　ゲーム内容が徐々に明らかになってきた『ルビー』『サファイア』、どうですか？　色使いなんかがけっこう特徴的な感じを受けてますが、あとはバトルのシーンで動いてるところをじっくり見てみたいですね。それから、**●ところで今度のライバルは？（福岡県／木守楓子さん）**というスルドイご意見も。確かに…。勝手に予想しちゃうっつーのもアリかもしれません。かややんは髪の毛がトゲトゲしてるほうに800万トルコリラ。

黄金の太陽 同好会

今回から新しく同好会結成です。『失われし時代』はボリューム満点だけど、そろそろクリアした人も増えたみたい。



（大阪府／神堂雅さん） 後編をクリアした後に前編をプレイしたときの感想を聞いてみたいです



（群馬県／桜星きらりさん） ジンも逃げたり向かってきたり、いろんな性格のヤツがいるんだよね



（静岡県／あわよしさん） 仲間が増えてくると、パーティ編成で悩みまくっちゃいませんか？

どうぶつの森 同好会

ちっちゃいながらも『どう森』への投稿、ぼちぼち来てますよ。

●最近、住民の口グセを「Nドリ」に変えることにハマっています！

【栃木県／矢渡らいとさん】

──おお、そうかNドリ。そりゃよかったNドリ。そのちょーしでがんばれよNドリ。…こんな感じ？



（愛知県／緑雨まさきさん） 女の子リアルでもOKだけど、ゴキ…はそのままでいいです（笑）

部員募集中のみなさん

ここは、その他のゲーム宛に届いたおハガキを紹介する場所です。意見に共感しちゃった人は、ぜひぜひ投稿してみてね。数が集まったら同好会→部への昇格がありますよん。



（茨城県／いりど梨衣さん） 好きなカスタマイズや戦法をみんなで発表すると盛り上がるかも



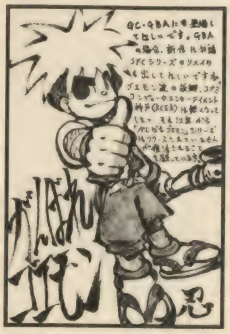
（静岡県／秋野りんさん） この号が出たころにはAMショーで新作がお披露目してるといいね



（高知県／如月りゅうすさん） 来年夏の発売が楽しみだね。あのドタバタ走りは忘れられません（笑）



（新潟県／大岩ユウシさん） こりゃまた範囲が広いっ。でも古い作品への愛情はひときわ強いかも



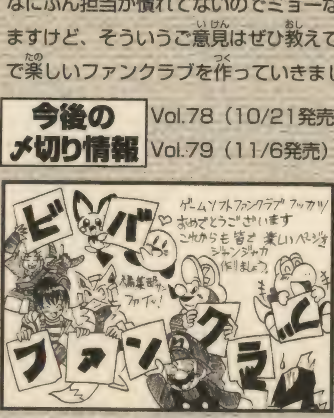
（群馬県／シノブさん） そういえば任天堂の据え置きハードで出たのは「でろでろ」が最後だね

たくさんの投稿ありがとう！

新生ゲームソフトファンクラブ、いかがだったでしょうか？　本当にたくさんの投稿をもらったおかげで、このページを復活させることができました。みんなありがとね。なにぶん担当が慣れてないのでミョーな部分もあると思いますけど、そういうご意見はぜひ教えてください。みんなで楽しいファンクラブを作っていきましょう！

今後の〆切り情報
Vol.78（10/21発売）→10月7日必着
Vol.79（11/6発売）→10月23日必着

ま、目安みたいなものですのでお気楽に。次の号に掲載される場合もありますよ。



（神奈川県／まくらうどんさん） みんなのおハガキだけがパワーの源です。どもありがとね

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊
Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを。国内／海外すべてのゲーム事情に詳しい。東京ゲームショウで走り回るスキンヘッドの兄さんを見かけたら、その人です。

海外ゲーム事情で聞きたいこと、知りたいゲームなどがあったら大渕さんに聞いてみてね！

ヨーロッパ最大のゲームイベント、ECTS

今回は、8月29日から3日間にわたってロンドンで開催されたECTS関連の情報をお届けします。ECTSとはヨーロッパで最大のゲーム関連トレードショウで、規模こそ違いますがアメリカのE3に相当するイベントです。アメリカと同様ヨーロッパ市場も好調で、今年も右肩上がりの成長が予想されるところですが、ヨーロッパと一口にいっても、イギリス、ドイツ、フランス、イタリア、スペインなど、実にさまざまな国や文化から成り立っています。その市場は、ゲーム会社にとって重要であるものの、複数言語に対応しなくてはならないことや、各国間の流通体制の違いなどにより、どうしても日本、北米に次ぐ第3のマーケット、という位置づけになってしまいます。GC本体が、日本では昨年の9月14日、北米でも同じく11月18日に発売されたのに対し、ヨーロッパでは今年の5月3日まで待たなければならなかったという事実がそれを如実に物語っているといえるでしょう。ヨーロッパのゲームファンは常にじらされている、といっても過言ではないでしょう。さて、肝心のECTSですが、E3ではゲームメーカー各社がクリスマス商戦に向けたゲームを出展するものです。その3か月後となるECTSの内容も、おのずとそれに準じたものとなるわけで、いきおい「ビッグ・サプライズ」に欠けるきらいがあるのも事実です。

ショウ自体は、任天堂が昨年に続いて参加していないため、どうしてもPS2の存在感が大きくなってしまいます。ショウの中で印象に残ったゲーム、ゲーム会社に与えられる各賞の中で任天堂関連といえば、セガ（アミューズメントビジョン）のGBA版『スーパーモンキーボール』が"Best Handheld Game of the Show"（携帯ゲーム機向けベストゲーム賞）を獲得したくらい。ゲームではありませんが、各社が採用しているミドルウェア、レンダーウェアの開発元にして、セガから発売予定の「グランドヒート」の開発元であるクライテリオンが"MCV Best of British Award"を取ったくらいと寂しい限り。ちなみにゲーム・オブ・ザ・ショウは、Xboxの『Splinter Cell』というトム・クランシー原作のMSG系のゲームでした。

任天堂のプレゼンでは特別ゲストが出演！

それでは任天堂はどうしていたのかというと、ECTSとは別の会場で関係者を招いて、プレゼンテーションを行っています。そこでは『スターフォックスADV』『メトロイドプライム』『ゼルダの伝説』『マリオサンシャイン』などがプレイヤブルであったほか、岩田聡氏が社長就任以来初めて、ヨーロッパプレスの前に姿を見せました（といってもビデオ出演だったのですが）。岩田氏はE3と同様の「任天堂ディファレンス」に関して話をしてくれました。続いてNOE（ニンテンドー・オブ・ヨーロッパ）のデビッド・ゴセン氏が、GC本体がヨーロッパで発売以来11週間で100万台を突破、任天堂からは7本ものゲームがクリスマスまでにリリースされることなどをアピール。具体的には9月13日『ミッキーマウスの不思議な鏡』、9月20日『巨人のドシン』、10月4日『マリオサンシャイン』、11月1日『エターナル・ダークネス』、11月22日『スターフォックスアドベンチャー』、11月29日『マリオパーティ4』、12月6日『ワリオワールド』という予定となっていて、これらを含めクリスマスまでに100タイトルが揃うことになります。また質疑応答の中では、時を同じくして行われたPS2とXboxのヨーロッパでの販売価格引き下げ競争には追随しない考えも明らかにしています。しかしこのプレゼンが本当に盛り上がったのはその後でした。特別ゲストとしてチャールズ・マーティネー氏が登場したのです。ご存知の方も多いかと思いますが、マーティネー氏はマリオの声の主です。実はルイージ、ワリオにワルイージ、それからベビー・マリオなど、たくさんのキャラクターの声もあてている氏のワンマンショウに場内は爆笑の渦に飲み込まれていったのでした。

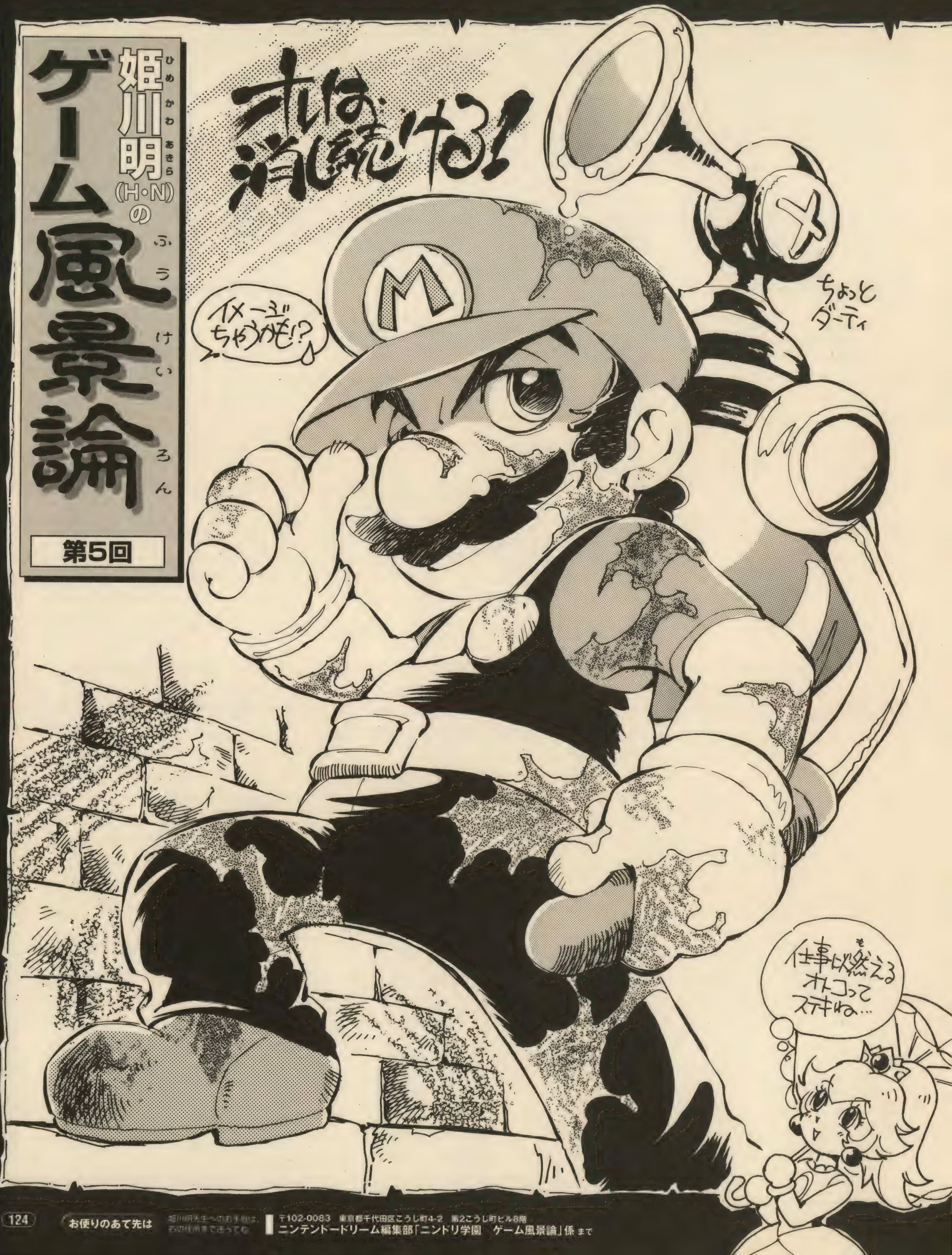
ECTSに際して、独自のショウを設けたのは任天堂だけではありません。ハードを持たないゲーム会社としては世界最大のエレクトロニック・アーツも「EAPlay」と題してイベントを開催しています。同社のお馴染みスポーツタイトル、『FIFA 2003』『NBA Live 2003』から『James Bond 007: Night Fire』、『Medal of Honor Frontline』、『Harry Potter and the Chamber of Secrets』（邦題：ハリー・ポッターと秘密の部屋）などの他、同社はカプコンとナムコの一部タイトルのヨーロッパでの販売も手がけているため、『バイオハザード』（9月13日発売）『バイオハザード0』（来年初頭発売予定）や『Pac Man World 2』など、GC、GBA合わせて16本のソフトが出展されていました。まだフランスのメディア複合企業ビベンディユニバーサルも独自のショウを開催。『クラッシュ・バンディクー』や『スパイロ』のGC版や『Die Hard Vendetta』（あの有名映画を題材にしたFPS）など、GC、GBA合計で12本を出展していました。どこのショウでもやはり大手企業が目立っているようですね。さてさて、東京ゲームショウではどんなサプライズがありますことやら？

Yutaka's News

自分の人生にもっとも影響を与えたミュージシャンである遠藤ミチロウが倒れたと聞いてビックリ。原因は胃潰瘍と聞いてまたビックリ。人間50歳を過ぎれば悪いところもでてくるってことか。普段は健康のことなんて気にもかけないけど、やっぱり気をつけなくちゃなぁ、なんて思う夏の終わりです。

姫川明(H・N)のゲーム風景論

第5回



お便りのあて先は 姫川明先生へのお手紙は、右の住所まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲーム風景論」係 まで



『マリオサンシャイン』編はひとまずおしまい。次回はいよいよ『時のオカリナ』を語ります！

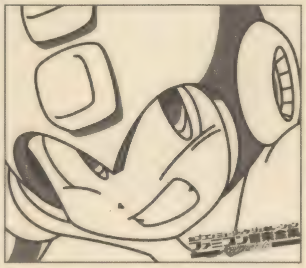
『ブレス・オブ・ファイア』の新作（GCではないけど…）に超有名アーティストが参加との情報！ 要チェックです！

Game Music Forum
ゲームミュージックフォーラム

by 中村 方俊 Nakamura Masatoshi

中村です。最近は、コンビニで売っている「とろけるバナナプリン」にハマっています。なめらかクリームが絶妙なんですよー！

今回のアルバム カプコンミュージックジェネレーション
ファミコン音楽全集 ロックマン1～6



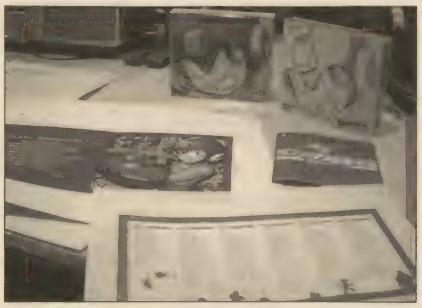
●発売日 9月20日～22日東京ゲームショウ2002で販売（10月下旬より「e-capcom」でも販売予定）
●価格 4800円(税別)
●発売元 セルピュータレーベル
●品番 CPCA-1064～1066
※特典 特製ケース仕様

GBA『ロックマン ゼロ』で新シリーズがスタートし、テレビアニメ『ロックマン エグゼ』でも活躍を続ける『ロックマン』。その『ロックマン』は初代ファミコン版が発売されてから今年で15周年を迎えます。今回ご紹介するCDはそれを記念したアルバムです。

CDの内容は、ファミコンで発売された『ロックマン』シリーズ全作品、1～6までの全楽曲を収録。1曲も漏らさず、中にはゲーム中では聴けないパートも含め、可能な限りのSEと、ファン必聴の海外版『MEGAMAN』も1曲収録した豪華3枚組みになっています。

同梱のブックレットでは、マンガ雑誌「コミックボンボン」誌上で「ロックマンメガミックス」を執筆した有賀ヒトシ氏がイラストを書き下ろし、ライナーノートも執筆。また当時の作曲者、松前真奈美さんのコメントも収録されています。特典には触って驚きの「特製ケース」が付属し、表面には『ロックマン』の顔がアップで掲載。裏面には違うキャラクターがいるのですが、これは本物を買ってからのお楽しみ！

現在までに『ロックマン』関係の音楽CDはいくつか発売されていましたが、ファミコン・オリジナル音源を収録したCDは一切発売されていなく、今回ファミコン時代からのファンには待望ともいえるCDです。泣かせるメロディーが特徴的なカプコンらしい楽曲は当時から「名曲揃い」と謳われ、現在でもファンの間で愛聴されているほど。このCD化決定のお知らせをカプコンのインターネット上で発表した直後は、毎日50通以上のファンからのメールが来ており、中には海外から届いたものもありました。そんな熱いファンの期待が込められたCDが今回満を持して登場します。



←サントラケースの試作品とライナーのプレ原稿。有賀さんの原稿はロックマンファン涙モノのエピソード満載！

熱斗くんもオドロキ!? サントラ発売までの裏話

2002年4月中旬、カプコンのCDレーベル「セルピュータ」にて、僕がAC版『アレスの翼』のサントラ製作に参加しているときでした。「ロックマン15周年を記念してファミコン版のサントラを出したいんですけど、ボツ企画になりそうなんですよ…」。この言葉を聞いて僕は一瞬呆然としました。自分のホームページでも何度となく名曲だと話題になっており、世界中の音楽サイトでは今なお個人でのアレンジ曲が作られ、ファンが欲しい商品を投票するサイト「たのみこむ」でもサントラ化希望第2位。誰もが夢見たサントラの企画がまたとない機会に立ち上がったのに、それがボツになっていく…。そこで僕は「全面協力するのでその企画ボツにしないで下さい！」と、その場で応えたのでした。

その後月日は流れ5月下旬。正式に『ロックマン』サントラの製作協力依頼を受け、僕自身ディレクターとして参加。最初の作業はカプコンのサウンドチームがファミコン用の開発機器で録音したDATテープを頂いて、曲漏れが無いかチェック。これは『ロックマン』1～6まで全てのゲームをプレイして確認をしなければならない大変な作業で、もう1人のディレクターの方と協力して進めました。その後INDEX作成や都内のスタジオでのマスタリング。CDを聴いて下さる方々へ極力当時遊んだそのままの記憶が再現できるように、音質や曲順を考えて製作に取り組みました。もちろん1曲2ループ入り。ぜひ皆さん名曲を味わってくださいね！



←マスタリング風景。曲間や音質、フェードアウトなどの作業はここで調整されます

東京ゲームショウで先行販売中です！

この商品は、9月21日～22日に開催される「東京ゲームショウ2002」で先行販売される他、カプコンが運営するオンラインショッピングサイト「e-capcom」でも10月下旬頃より販売予定。皆さんの熱いご期待によっては一般販売もあるかもしれないのでご支援宜しくお願いいたします！　e-capcom　http://www.e-capcom.com/

♪こっちのほうもヨロシクね♪

All About Japanゲームミュージックガイド　http://allabout.co.jp/game/gamemusic/
中村方俊個人サイト　GameMusicMania　http://www.game-music.com

お便りのあて先は　ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係まで

秋葉原の ゲームのお値段調べます アキバのソウバ 相場

担当：岡ちゃんねる

2002.09.12調査

ゲームキューブ

ゲームキューブタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元	メモリーカード
ウェーブレース ブルーストーム	980	6800	01年9月14日	RAC	任天堂	12ブロック
18WHEELER	4780	5800	02年9月12日	RAC	セガ	3ブロック
エクストリームG3	2480	5800	02年3月15日	RAC	アクレイム	6ブロック～
NBAコートサイド2002	2380	6800	02年3月29日	SPT	任天堂	7ブロック
NBAストリート	2480	5800	02年3月22日	SPT	EAスクウェア	10ブロック
SSX TRICKY	1972	5800	01年12月27日	SPT	EAスクウェア	5ブロック
オールスターベースボール2003	4980	5800	02年8月8日	SPT	アクレイムジャパン	59ブロック～
CAPCOM VS. SNK2 EO	3780	4800	02年7月4日	ACT	カプコン	2ブロック
巨人のドシン	5480	6800	02年3月14日	ACT	任天堂	40ブロック～
極 麻雀DX2～The 4th MONDO21 Cup Competition～	5780	6800	02年8月9日	TAB	アテナ	6ブロック
GROOVE ADVENTURE RAVE	3980	6800	02年3月20日	ACT	コナミ	14ブロック
CRAZY TAXI	3980	4800	02年5月30日	RAC	セガ	8ブロック
実況パワフルプロ野球9	5780	6800	02年7月18日	SPT	コナミ	48ブロック
実況ワールドサッカー2002	3980	6800	02年3月14日	SPT	コナミ	4～44ブロック
神機世界エヴォルシア	5480	6800	02年7月26日	RPG	ESP	24ブロック
スター・ウォーズ ローグ スコードロン2	3972	6800	02年3月22日	SHT	EAスクウェア	3ブロック
スーパーマリオサンシャイン	4980	6800	02年7月19日	ACT	任天堂	7ブロック
スーパーモンキーボール	4980	5800	01年9月14日	ACT	セガ	3ブロック～
ZOIDS VS.	5780	6800	02年9月6日	ACT	トミー	10ブロック
ソニックアドベンチャー2バトル	5780	6800	01年12月20日	ACT	セガ	11ブロック
大乱闘スマッシュブラザーズDX	4980	6800	01年11月21日	ACT	任天堂	11ブロック
WTAツアーテニス プロエヴォリューション	5780	6800	02年8月29日	SPT	コナミ	3ブロック
ディズニースポーツ：サッカー	3980	6800	02年7月18日	SPT	コナミ	15ブロック
ディズニーのマジカルパーク	5180	6800	02年8月1日	ETC	ハドソン	1ブロック
どうぶつの森+	5480	6800	01年12月14日	ETC	任天堂	59ブロック
動物番長	2972	6800	02年2月21日	ACT	任天堂	13ブロック
2002 FIFA ワールドカップ	3980	5800	02年5月2日	SPT	EAスクウェア	49ブロック
バイオハザード	5680	6800	02年3月22日	ADV	カプコン	8ブロック
ハイパースポーツ 2002 WINTER	2980	6800	02年1月31日	SPT	コナミ	3ブロック
バトル封神	3980	6800	02年3月29日	ACT	コーエー	2～6ブロック
バーチャストライカー3 ver.2002	2980	6800	02年2月14日	SPT	セガ	2ブロック～
ビーチスパイカーズ	5780	6800	02年7月19日	SPT	セガ	3ブロック
ピクミン	4980	6800	01年10月26日	ACT	任天堂	19ブロック
ファンタシースターオンライン Ep.1&2	5800	6800	02年9月12日	RPG	セガ	21～25ブロック
ファンタシースターオンライン Ep.1&2（モデム同梱）	8380	9800	02年9月12日	RPG	セガ	21～25ブロック
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	1980	6800	01年11月15日	SPT	EAスクウェア	29ブロック
BLOODY ROAR extreme	5480	6800	02年4月25日	ACT	ハドソン	3ブロック
ボンバーマンジェネレーション	2972	6800	02年6月27日	ACT	ハドソン	3ブロック
ミッキーマウスの不思議な鏡	4980	6800	02年8月9日	ADV	任天堂	3ブロック
MUTSUとのほほん	5880	6800	02年7月19日	ADV	トミー	30ブロック
UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	5780	6800	02年9月5日	ACT	カプコン	5ブロック
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	4980	6800	01年12月7日	ADV	ケムコ	1ブロック
ルイージマンション	2980	6800	01年9月14日	ACT	任天堂	3ブロック
RUNE	4980	6800	02年4月25日	RPG	フロムソフトウェア	2ブロック
レッスルマニアX8	5780	6800	02年9月6日	SPT	ユークス	14ブロック

GBアドバンス

GBアドバンスタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元
アイス・エイジ	3980	4800	02年7月20日	ACT	Ubiソフト
アドバンスGT2	3780	4980	02年4月26日	RAC	MTO
アンジェリーク	2480	5800	02年3月21日	SLG	コーエー
一石八鳥	4780	5800	02年3月28日	TAB	コナミ
頭文字D Another Stage	2980	5800	02年4月26日	RAC	サミー
ウイ・イレ	2980	5800	02年4月25日	SPT	コナミ
黄金の太陽～失われし時代～	3880	4800	02年6月28日	RPG	任天堂
おしゃべりインコ倶楽部	4280	4800	02年4月26日	SLG	アルファユニット
おしゃれプリンセス	4270	4800	02年5月26日	SLG	カルチャーブレーン
お花屋さん物語GBA	3980	4800	02年7月26日	SLG	TDKコア
カエルBパック	2480	5800	02年3月29日	RPG	角川書店
カスタムロボGX	3980	4800	02年7月26日	ACT	任天堂
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント	3980	4800	02年8月6日	ACT	ナムコ
ガチンコプロ野球	2980	4800	02年6月27日	SPG	ナウプロダクション
ガチャステ! ダイナデバイス・レッド	4180	5800	02年7月26日	SLG	スマイルソフト
ガチャステ!ダイナデバイス・ブルー	4180	5800	02年7月26日	SLG	スマイルソフト
かまいたちの夜～ADVANCE～	3972	4800	02年6月28日	ADV	チュンソフト
神の記述 ILLUSION OF THE EVILEYES	2480	5800	02年3月28日	TAB	コナミ
川のぬし釣り5～不思議の森から～	3980	4800	02年3月15日	SLG	VIS
かわいい仔犬	4480	5200	02年3月22日	SLG	MTO
かわいいペットショップ物語3	2980	4800	02年6月28日	SLG	PCCJ
キャプテン翼 栄光の軌跡	2980	5800	02年2月21日	SLG	コナミ
キャッスルヴァニア 白夜の協奏曲	3980	4800	02年6月6日	ACT	コナミ
勝負師伝説 哲也～甦る伝説～	4680	5800	02年7月19日	TAB	アテナ
クラッシュ・バンディクー アドバンス	3980	4800	02年7月18日	ACT	コナミ
GROOVE ADVENTURE RAVE	5180	5800	02年3月20日	ACT	コナミ
グレイテストナイン	4780	5800	02年8月8日	SPT	セガ
黒ひげのくるっとジントリ	3780	4800	02年4月19日	PUZ	トミー
黒ひげのゴルフしようよ	3980	4800	02年4月19日	SPT	トミー
K-1ポケットグランプリ	1980	5800	02年3月14日	SPT	コナミ
携帯電獣テレファング2 スピード	4580	5800	02年4月26日	RPG	スマイルソフト
携帯電獣テレファング2 パワー	5170	5800	02年4月26日	RPG	スマイルソフト
ゴエモン ～ニューエイジ出動～	5180	5800	02年2月28日	ACT	コナミ
ゴーストトラップ	4880	5800	02年7月25日	ADV	アイドスインタラクティブ
コナミアーケードゲームコレクション	2972	4800	02年5月2日	ETC	コナミ
コロコロパズル ハッピィパネッチュ!	1980	4800	02年3月8日	PUZ	任天堂
コンバットチョロQ アドバンス大作戦	3980	4800	02年8月8日	SLG	タカラ
さくらももこのウキウキカーニバル	3980	4800	02年7月5日	ETC	任天堂
ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド	3980	4800	02年7月4日	ETC	セガ
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!アドバンス	4380	5800	02年9月5日	SLG	セガ
Jリーグポケット2	2980	5800	02年2月28日	SLG	コナミ
実戦パチスロ必勝法! 獣王アドバンス	4180	4800	02年3月22日	TAB	サミー
シャイニングソウル	4980	5800	02年3月28日	RPG	セガ
シャーマンキングカードゲーム超・占事略決2	2477	5800	02年7月26日	SLG	キングレコード
人生ゲームアドバンス	2980	4800	02年4月18日	TAB	タカラ
ズーキューブ	4180	4800	02年9月12日	PUZ	アクレイムジャパン
スーパーロボット大戦R	4980	5800	02年8月2日	SLG	バンプレスト
スパイダーマン～ミステリオの脅威～	3980	4800	02年4月26日	ACT	サクセス
スペースインベーダーEX	3680	4200	02年8月2日	SHT	タイトー
スロット! プロ・アドバンス2	3980	4800	02年4月26日	ETC	日本テレネット
大好きテディ	2980	5480	02年4月19日	ADV	MTO
WTAツアーテニスポケット	4980	5800	02年2月14日	SLG	コナミ
超魔界村R	3780	4800	02年7月19日	ACT	カプコン
沈黙の遺跡～エストポリス外伝～	3980	5800	02年3月8日	RPG	タイトー
ディズニースポーツ：スケートボーディング	2980	5800	02年7月25日	SPT	コナミ
ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	2980	5800	02年7月25日	SPT	コナミ
ディズニースポーツ：サッカー	4580	5800	02年7月18日	SPT	コナミ
テトリスワールド	2980	3980	02年4月26日	PUZ	サクセス

GBアドバンスタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元
テニスの王子様	3980	4800	02年4月25日	SPT	コナミ
デンキブロックス	3780	4800	02年4月11日	PUZ	グローバルA
伝説のスタフィー	3950	4800	02年9月6日	ACT	任天堂
闘魂烈伝アドバンス	1980	5800	02年3月29日	ACT	トミー
どーもくんの不思議てれび	1580	4800	02年2月21日	ETC	任天堂
トータルサッカーアドバンス	1980	5800	02年5月31日	SPG	Ubiソフト
ときめき夢シリーズ（1）お花屋さんになろう！	3980	4800	02年7月26日	SLG	MTO
とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ	3780	4800	02年5月31日	ADV	任天堂
ドラえもん どこでもウォーカー	3980	4800	02年3月29日	TAB	エポック社
なかよしペットアドバンスシリーズ③ かわいい子猫	3980	4800	02年8月9日	SLG	MTO
ナチュラル2DUO	2980	6800	02年6月28日	ADV	シャルラク
日本プロ麻雀連盟公認 徹萬アドバンス	4180	4800	02年4月26日	TAB	加賀テック
信長異聞	4880	4800	02年7月4日	SLG	グローバルA
ハイヒートメジャーリーグスポーツ2003	3980	4800	02年7月18日	SPT	タカラ
爆転シュートベイブレード2002 いくぜ！激闘！超磁力バトル！	2980	4800	02年6月27日	ACT	ブロッコリー
パズルボブル OLD&NEW	3980	4800	02年7月25日	ACT	メディアカイト
花札トランプ麻雀 デパチカ 和洋中	3380	3980	02年6月27日	ETC	グローバルA
ハムスター倶楽部3	1980	4800	02年3月29日	SLG	ジョルダン
ハムスターパラダイスあどばんちゅ	2980	4800	02年7月19日	SLG	アトラス
はめパネ 東京ミュウミュウ	4180	4800	02年7月11日	PZG	タカラ
遙かなる時空の中で	品切れ	5800	02年8月23日	ADV	コーエー
遙かなる時空の中で(プレミアBOX)	7280	7800	02年8月23日	ADV	コーエー
ハロボッツ ロボヒーローバトリング!!	2980	5800	02年7月5日	RPG	サンライズインタラクティブ
パワプロクンポケット4	4680	5800	02年3月20日	SPT	コナミ
ヒカルの碁2	2972	4800	02年7月18日	TAB	コナミ
ひつじのキモチ。	1980	4800	02年4月19日	ACT	カプコン
ピノビィー&フィービー	3980	4800	02年7月18日	ACT	ハドソン
姫騎士物語-PrincessBluer-	4980	5800	02年8月29日	ETC	トンキンハウス
ファイアーエムブレム封印の剣	2980	4800	02年3月29日	SLG	任天堂
ファミリーテニスアドバンス	3780	4800	02年6月14日	SPT	ナムコ
ファミスタアドバンス	2980	4800	02年6月28日	SPT	ナムコ
ファイナルファイヤープロレスリング～夢の団体運営！～	3980	5980	02年7月19日	SLG	スパイク
V-RALLY3	3980	4800	02年6月27日	RAC	アタリ
Vマスタークロス	4980	5800	02年7月26日	RPG	サクセス
フォーメーションサッカー2002	1980	5800	02年5月2日	SPT	スパイク
ぷくぷく天然かいらんばん	2972	4800	02年4月26日	ADV	VIS
ふしぎの国のアンジェリーク	1980	5800	02年3月8日	TAB	コーエー
BLACK BLACK～ブラブラ～	1980	4800	02年2月8日	RPG	カプコン
ブラックマトリクスゼロ	4829	5800	02年8月30日	SLG	NECインターチャネル
プロ野球チームをつくろう！アドバンス	4780	5800	02年8月8日	SLG	セガ
HotWheelsアドバンス	3680	4800	02年7月19日	RAC	アルトロン
ボンバーマンMAX2	2980	4800	02年2月7日	ACT	ハドソン
マジカル封神	1980	5800	02年3月29日	RPG	コーエー
ミスタードリラーエースふしぎなパクテリア	3953	4800	02年8月23日	ACT	ナムコ
ミッキーとミニーのマジカルクエスト	3980	4800	02年8月9日	ACT	任天堂
メールでキュート	4980	5800	02年2月14日	ETC	コナミ
メダロットG カブトバージョン	品切れ	4800	02年7月19日	RPG	ナツメ
メダロットG クワガタバージョン	3980	4800	02年7月19日	RPG	ナツメ
モトクロスマニアックスADVANCE	4280	5800	02年5月2日	RAC	コナミ
モンスターズ・インク	3980	4800	02年3月1日	ACT	トミー
モンスターゲート	品切れ	4800	02年7月4日	RPG	コナミ
遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説	2972	4800	02年7月4日	RPG	コナミ
妖怪道	2980	4800	02年3月28日	RPG	フウキ
LUNAR～LEGEND～	2972	5800	02年4月12日	RPG	メディアリン
ロックマン&フォルテ	4180	4800	02年8月10日	ACT	カプコン
ロックマン ゼロ	3780	4800	02年4月26日	ACT	カプコン

※「アキバ価格」は、調査班が調べた秋葉原での最安値です。GBアドバンスソフトは、2002年2月1日以降に発売されたソフトのみを掲載しています。

価格の動きが乏しかった秋葉原 次回以降の価格調査に期待

今回は特にGBAソフトにおいて、価格の動きにあまり大きな変動がなく小康状態。ユーザーにとっては、この状態はあまり長く続いて欲しくはないところだが…。そんな中で行なった今回の価格調査では、GCの『ボンバーマンジェネレーション』や『動物番長』がともに3000円を切るお買い得価格になった。このほかにも『マリオサンシャイン』が4980円とお買い得だ。また、今回の価格調査日に発売されたばかりの『ファンタシースターオンライン（モデム同梱版）』は、発売初日にも関わらず最安値のショップでは8380円と定価より1500円ほどの値引きがなされており、オンラインプレイを楽しみたいユーザーには非常に嬉しい価格設定がなされていた。



←ほかのプレイヤーとの交流が楽しい『PSO』。チャットに便利なキーボードコントローラーは5800円位で売られていた

はみだしソウバ

秋葉原でお金を下ろすときなどに非常に便利だった東京三菱銀行秋葉原支店が、12月に閉鎖されることが決まった。幸い、ATMコーナーは残るらしいけどやっぱり残念な人も多いみたい。

お便りのあて先は ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 アキバのソウバ」係 まで

登場人物

ダッシュくん
ちょっとシャイな、任天堂大好き小学生。現在のシャインはまだ52個。

かあさん
暴走グセのあるハイテンション母。昔、任天堂社員だったというウワサ。

サオヘン
ダッシュくんの前に、こつぜんと現れる謎の編集長。趣味は探検と宮本茂。



お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



任天堂関連の有名人はこれでほとんど描き切った感じ。次回の母子は有明のNEWスポットに出没する予定です。

←はやのん先生のホームページ http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル。
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
9月26日	永世名人Ⅵ	コナミ	6800円	001
9月26日	セガサッカースラム	セガ	5800円	002
9月27日	エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	5800円	003
9月27日	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	6800円	004
10月25日	ズーキューブ	アクレイムジャパン	5800円	005
10月25日	エターナルダークネス　招かれた13人	任天堂	6800円	006
10月25日	ブールエッジ	メディアカイト	6800円	007
● 11月8日	マリオパーティ4	任天堂	● 6800円	008
11月中旬	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	6800円	009
11月21日	マッスルちゃんぴょん～筋肉島の決戦～	コナミ	価格未定	010
11月21日	スーパーモンキーボール2	セガ	5800円	011
11月28日	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	6800円	012
11月28日	エターナルアルカディア　レジェンド	セガ	6800円	013
11月下旬	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	014
11月下旬	バイオハザード0	カプコン	7800円	015
11月未定	ドカポンDX～わたる世界はオニだらけ～	アスミック・エースエンタテインメント	6800円	016
今秋	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	価格未定	017
今秋	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	価格未定	018
今秋	テトリスワールド	サクセス	4800円	019
今秋	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	6800円	020
★12月12日	エヴォリューション　スケートボーディング（仮称）	コナミ	6800円	021
●12月13日	ゼルダの伝説GC（仮称）	任天堂	● 6800円	022
●12月19日	ソニック メガコレクション	セガ	● 5800円	023
●12月20日	ミスタードリラー　ドリルランド	ナムコ	● 5800円	024
12月未定	ルパン三世　海に消えた秘宝	アスミック・エースエンタテインメント	価格未定	025
12月未定	ゴジラ　怪獣大乱闘	アタリ	5800円	026
★ 12月未定	チョロQ！	タカラ	6800円	027
★ 12月未定	爆転シュートベイブレード2002　熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	6800円	028
12月未定	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	029
2002年末	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	030
2003年1月未定	斑鳩 IKARUGA	アタリ	5800円	031
2003年1月未定	ソウルキャリバーⅡ（仮称）	ナムコ	価格未定	032
★2003年2月未定	エヴォリューション　スノーボーディング（仮称）	コナミ	6800円	033
今冬	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	034
今冬	バットマン　ダークトゥモロー	ケムコ	● 6800円	035
今冬	1080° GC（仮称）	任天堂	価格未定	036
今冬	メトロイドプライム（仮称）	任天堂	価格未定	037
今冬	Roll-o-Rama（仮称）	任天堂	価格未定	038
★ 今冬	牧場物語　ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	039
●2003年3月20日	パーフェクトプレイプロ野球	コナミ	6800円	040
2003年3月未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	041
2003年4月未定	スターフォックス（仮称）	ナムコ	価格未定	042
2003年春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	043
★2003年春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	044
2003年春	RUNEⅡ	フロム・ソフトウェア	価格未定	045
2003年7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	046
2003年12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	047
2003年未定	バイオハザード2	カプコン	価格未定	048
2003年未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	価格未定	049
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	050
発売日未定	バイオハザード4（仮称）	カプコン	価格未定	051
発売日未定	バイオハザード－コード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	052
★発売日未定	ロックマン　エグゼ　トランスミッション	カプコン	価格未定	053
発売日未定	グランド・ヒート	セガ	6800円	054
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	055
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	056
発売日未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	057
発売日未定	ドンキーコングレーシング（仮称）	任天堂	価格未定	058
発売日未定	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	059
発売日未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	060
★発売日未定	シャーマンキング（仮称）	バンダイ	価格未定	061

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
9月26日	GROOVE ADVENTURE RAVE～光と闇の大決戦2～	コナミ	4800円	062
9月26日	エアフォースデルタⅡ	コナミ	4800円	063
9月27日	メタルガン・スリンガー	アットマーク	5200円	064
9月27日	ストリートファイターZERO3↑	カプコン	4800円	065
9月27日	エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	4800円	066
9月27日	ファンシーポケット	ジョルダン	4800円	067
9月27日	ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト	マーベラスエンターテインメント	5800円	068
★ 9月27日	ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト chobits仕様ハードセット	マーベラスエンターテインメント	14600円	－
10月3日	南の海のオデッセイ	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	069
10月4日	なかよし幼稚園	TDKコア	4800円	070
10月10日	Jリーグ ウイニングイレブン アドバンス 2002	コナミ	4800円	071
10月17日	コロッケ！　夢のバンカーサバイバル！	コナミ	4800円	072
10月17日	サイレントスコープ	コナミ	4800円	073
●10月18日	逆転裁判 2	カプコン	● 4800円	074
10月18日	デ・ジ・キャラット　でじこミュニケーション	ブロッコリー	4800円	075
10月24日	ボンバーマンジェッターズ　伝説のボンバーマン	ハドソン	4800円	076
10月25日	ベストプレープロ野球	エンターブレイン	5800円	077
10月25日	モンスターファームアドバンス2	テクモ	5800円	078
10月25日	テイルズオブザワールド　なりきりダンジョン2	ナムコ	4800円	079
●10月25日	星のカービィ　夢の泉デラックス	任天堂	● 4800円	080
10月25日	カードパーティ	メディアカイト	3800円	081
●10月31日	シルクとコットン	キキ	4800円	082
10月31日	ビーストシューター　めざせ闘獣王（ビーストキング）！	コナミ	4800円	083
10月下旬	スウィートメルヘンのケーキ屋さん物語+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	084
10月未定	マジャイネーション（仮称）	エポック社	4800円	085
11月1日	サンリオピューロランド　オールキャラクターズ	トミー	4800円	086
● 11月8日	スキャンハンター～千年怪魚を追え！～	PCCWジャパン	4800円	087
11月14日	DANDOH!! Xi	ゲームビレッジ	5800円	088
11月14日	魂斗羅ハードスピリット	コナミ	4800円	089
●11月15日	真・女神転生デビルチルドレン　光の書	アトラス	● 4800円	090
●11月15日	真・女神転生デビルチルドレン　闇の書	アトラス	● 4800円	－
11月15日	リトルバスターQ	トミー	4800円	091
●11月15日	From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝	バンプレスト	● 4800円	092
●11月15日	アクロバットキッズ	メトロ・スリーディジャパン	4800円	093
●11月21日	バルダーダッシュEX（仮称）	ケムコ	4800円	094
11月21日	ポケットモンスター　サファイア	（株）ポケモン	4800円	095
11月21日	ポケットモンスター　ルビー	（株）ポケモン	4800円	－
11月22日	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION	バンプレスト	5800円	096
11月28日	はじめの一歩 THE FIGHTING	ESP	5500円	097
11月28日	K-1ポケットグランプリ2	コナミ	4800円	098
11月28日	実況ワールドサッカーポケット2	コナミ	4800円	099
●11月29日	ウッディーウッドペッカー　クレイジーキャッスル5	ケムコ	4800円	100
★11月29日	爆転シュートベイブレード2002　激戦！チームバトル!!　黄龍の章・ダイチ編	ブロッコリー	4800円	101
★11月29日	爆転シュートベイブレード2002　激戦！チームバトル!!　青龍の章・タカオ編	ブロッコリー	4800円	－
●11月29日	デュアルブレード	メトロ・スリーディジャパン	4800円	102
11月下旬	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	103
11月未定	ドキドキクッキングシリーズ①こむぎちゃんのハッピーケーキ	エム・ティー・オー	● 4800円	104
11月未定	チョロQアドバンス2	タカラ	4800円	105
今秋	アオ・ゾーラと仲間たち～夢の冒険～	エム・ティー・オー	価格未定	106
今秋	MotoGP	エム・ティー・オー	4800円	107
今秋	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	108
今秋	エレベーターアクション　オールド&ニュー	メディアカイト	4800円	109
● 12月6日	ロックマン　エグゼ3	カプコン	● 4800円	110
12月13日	クロノアヒーローズ　伝説のスターメダル	ナムコ	4800円	111
★12月19日	セガラリー	セガ	5800円	112
●12月19日	ソニックアドバンス2	セガ	5800円	113
●12月20日	宇宙大作戦チョコベーダー　ウチュウからの侵略者	ナムコ	4800円	114
12月未定	ミニモニ。おねがい☆お星さま！（仮称）	コナミ	価格未定	115
12月未定	ミルモでポン！（仮称）	コナミ	価格未定	116
● 12月未定	●チョコボランド	スクウェア	価格未定	117
12月未定	ゼルダの伝説GBA（仮称）	任天堂	価格未定	118
12月未定	キン肉マンⅡ世　正義超人への道	バンプレスト	5800円	119
★ 12月未定	ダライアスR（仮称）	PCCWジャパン	4800円	120
12月未定	闘魂ヒート（仮称）	PCCWジャパン	5800円	121
★2002年末	わたしのメイクサロン	キラット	価格未定	122
2002年末	ボボボーボ・ボーボボ　奥義87.5　爆裂鼻毛真拳	ハドソン	価格未定	123
★2002年末定	THEテーブルゲームコレクション	ディースリー・パブリッシャー	2960円	124
★2002年未定	THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	125
2002年未定	くるりんパラダイス（仮称）	任天堂	価格未定	126
★2003年1月23日	パワプロクンポケット5	コナミ	4800円	127
●2003年1月未定	●ことばのパズル　もじぴったん　アドバンス	ナムコ	4800円	128
今冬	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	129
今冬	ダービースタリオン　アドバンス	エンターブレイン	5800円	130
今冬	クレイジーチェイス（仮称）	ケムコ	価格未定	131
● 今冬	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	132
今冬	スパイロアドバンス	コナミ	4800円	133
今冬	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	価格未定	134
今冬	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	価格未定	135
今冬	●ファイナルファンタジー　タクティクス　アドバンス	スクウェア	価格未定	136
今冬	犬夜叉（仮称）	タカラ	4800円	137
★ 今冬	ゾイドサーガⅡ	トミー	4800円	138
今冬	メトロイド　FOR GAMEBOY ADVANCE（仮称）	任天堂	価格未定	139
★ 今冬	牧場物語　ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	140
★ 今冬	SAMURAI DEEPER KYO	マーベラスエンターテインメント	価格未定	141
★2003年春	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	価格未定	142
2003年夏	聖剣伝説（仮称）	スクウェア	価格未定	143
発売日未定	まみむめ☆もがちょ　たこボール	アイディアファクトリー	4980円	144
発売日未定	RPGツクール　アドバンス	エンターブレイン	5800円	145
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	146
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	147
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	148
発売日未定	EZ-TALK　中級編（仮称）	キーネット	価格未定	149
★発売日未定	戦国革命外伝（仮称）	コナミ	価格未定	150
発売日未定	フロッガー（仮称）	コナミ	価格未定	151
発売日未定	パチスロ完全攻略アドバンス～ギガゾーン&カーニバルナイト～	シスコンエンタテイメント	4800円	152
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	153
●発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	154
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	155
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	156
発売日未定	サーベルウルフ（仮称）	任天堂	価格未定	157
発売日未定	ディディーコング　パイロット（仮称）	任天堂	価格未定	158
発売日未定	馬穴大作戦（仮称）	任天堂	価格未定	159
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	160
発売日未定	ZERO ONE（仮称）	フウキ	価格未定	161
発売日未定	メタルスラッグ　サバイバルミッション（仮称）	ブレイモア	価格未定	162
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	163

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月未定	ドラえもんのクイズボーイ2	エポック社	3980円	164
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	165
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	166
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	167

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月18日	どうぶつの森+カードe　シリーズ4	任天堂	191円	168
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	169
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	170

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 10/19 プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは10月19日(消印有効)**、当選者は11月5日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 01、44
×悪い例→ 1、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、146ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 ゲームキューブには「バイオハザード」や「エターナルダークネス」など大人向けのゲームがありますが、こうした「大人向けのゲーム」は、何歳以上から遊ぶものだと思いますか?
1.6歳(小学生)以上
2.10歳(小学校高学年)以上
3.13歳(中学生)以上
4.16歳(高校生)以上
5.18歳以上
6.20歳以上
7.何歳でもかまわない

12 任天堂のゲーム機で久しぶりにソフトを出すスクウェアについて、あなたが期待していること、言いたいことを自由に書いてください。

13 ゲームキューブを持っている人に質問します。あなたはゲームキューブのソフトを何本持っていますか?

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	電撃王
12	Vジャンプ
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生〜6年生)
24	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用モデムアダプタ
09	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
10	ニンテンドウ64
11	プレイステーション2
12	プレイステーション/PS One
13	Xbox
14	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
15	Windowsマシン
16	マッキントッシュ
17	その他
18	業務用
19	何も持っていない
20	特に買いたくない



表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	30	ファンタシースターオンライン エピソード1&2
02	読者プレゼント	31	プロ野球チームをつくろう!アドバンス
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	32	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!アドバンス
04	毎月新聞TURBO	33	ニンドリ学園
05	みすずリンクのNewsDream	34	ゲームの通信簿
06	ニンテンドーゲームフロントへ行こう!!	35	デス仙人の教えてあ・げ・る
07	ゼルダの伝説GC&GBA	36	ゲームソフトファンクラブ
08	スクウェアが帰ってきた!	37	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
09	ファイナルファンタジー タクティクス	38	姫川明(H.N)のゲーム風景論
10	チョコボランド	39	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
11	スターフォックスアドベンチャー	40	アキバのソウバ
12	ポケットモンスター ルビー・サファイア	41	すすめ! 天任家族
13	星のカービィ 夢の泉デラックス	42	マッスルアンケート&発売スケジュール
14	マリオパーティ4	43	カプコン稲船敬二さんインタビュー
15	エターナルダークネス 招かれた13人	44	任天堂の質問箱
16	バイオハザード0	45	どうぶつの森+村じまんフェスタ
17	ロックマン エグゼ トランスミッション	46	ポケモン堂
18	逆転裁判2	47	カプコマニア
19	ロックマン エグゼ3	48	セガ魂
20	新作ソフトFLASH SPECIAL	49	それゆけ!! マリオ親衛隊
21	RUNE II	50	ドリテクの殿堂
22	エターナルアルカディア レジェンド	51	GC新作ソフトカタログ
23	ソニックアドバンス2	52	付録「特製シール」
24	セガサッカースラム		
25	南の海のオデッセイ		
26	メタルガン・スリンガー		
27	エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず〜る!!		
28	ファンシーポケット		
29	スーパーマリオアドバンス3		

マッスルアンケート

質問は表面にあります



マッスル・イガリン

自転車通勤の途中、イチョウの木の下にギンナンの実を発見。おいおい、まだ残暑で気温30度だぞ！　熱気でギンナンの悪臭も50%アップだ！　日本の秋はどうなっちまったのか…？



岡ちゃんねる

今号はゲームショウ直前のせいか新作情報が多くて大忙し!! そんなある日、読者から送られた『スーパーマリオ』のバグ面特集ビデオを見る。ちょっぴり癒されました。

マッスルの花園



本当にあった怖いマッスル「回想・ホテルニュージャパン」

マッスル（以下マ）　今週も「マッスル怪談」のお時間がやって参りました…。

岡ちゃんねる（以下岡）　もはやマッスルとも無関係ですが…って、言うだけムダか。

マ　岡ちゃん。ホテルニュージャパンの火災事故は知っているかね？

岡　1982年2月8日に起こった事件ですね。非常用設備の不備のため、33人が焼死。焼け跡はその後14年間も放置され、ゴーストスポットになっていたそうで。

マ　説明的なセリフをありがとう。で、そのすぐ裏に某都立高校があるのだが、ワシはここに通っていたのだ。この高校は斜面に建っているせいで1階が半地下で、暗くて陰気な感じがしてな。その1階の生物室の窓から、廃墟になったニュージャパンまで20mも離れてなかったんだよ。で、ワシの先輩に「そういうのが見える」人がいた。これは、その先輩に聞いた話だ。

岡　あ、今日は帰って「トマック」やらなきゃいけないんで、帰ります。

マ　えーい、生首も幽霊も同じようなもんだろ！　さて'90年の秋、ちょうど今ごろの季節かな。文化祭の前日で、実行委員だった先輩は夜10時近くまで残っていた。最後に消灯しようと、例の生物室の電気を消すと…。向かいにあるホテルニュージャパンの窓の向こうで、何かがチラチラ光っている。最初はガードマンの見回りと思ったが、なにか変だ。よく見ると光が揺れている。炎のように。「その人」の格好も変だ。煤けた浴衣かバスローブのようなものをまとっている。そして「その人」は先輩の視線の正面で止まった。ゆっくりこちらを振り返る。「その人」の顔は…真っ暗で見えなかったとな。

岡　な、なんだ。平凡なオチだな～。

マ　いや、すぐに気づいた。「真っ暗」ではない。顔が「真っ黒」なのだ。一瞬照らされたその顔は、デコボコした黒い痂で覆われていた。目があるべき位置では、ビー玉のようなものが炎を反射して鈍く瞬いている。さすがに先輩も逃げた。校門を出て坂を下り、赤坂見附の駅まで走った。ただ、駅までの道はニュージャパンの横を通るんだよな。ニュージャパン脇を過ぎたとき、安心してふと振り返ると…。

岡　振り返っちゃだめだろ～!!

マ　その黒い顔が、ニュージャパンの塀の上、鉄条網の間から、こっちをじっと見ていたそうな…。話はここまでじゃ。

岡　でで、でも、マッスルさんが見たわけじゃないんでしょ？

マ　ああ。でも、こういう話は「呼び寄せる」らしいな。聞いてから数日後、ワシもホテルニュージャパンの恐怖を体験してしまったのだ！　続きは次号で!!



←写真は本文とさっぱり関係がありません

Vol.73号プレゼント当選者

※Vol73はプレゼント多数のため、スペースの都合により発表を前号と今号の2回に分けました。今号では⑮～㉕までを発表！

⑮RUNE　ポスター+クオカード
茨城県／久万善広　沖縄県／橋本政貴
神奈川県／荒木友美子

⑯セガ非売品　GBAソフトケースセット
神奈川県／大宮香織　大阪府／村木翔
愛知県／廣松千絵　神奈川県／小宮洋樹
兵庫県／中谷慎

⑰ビクターインタラクティブソフトウェア　非売品グッズセット
千葉県／吉田将也　岐阜県／伊藤千佳
福井県／谷口祐一　大阪府／松永久悟
広島県／毛利則武　山口県／大内広永

⑱メタルガン・スリンガー　BILLY'S ANGEL声優サイン色紙
北海道／大坂麻優　新潟県／高橋輝

⑲アタリTシャツ
北海道／寺地稔　京都府／荻野太加年
島根県／田中聖太

⑳コミック　アンジェリークパラレルカーニバル
茨城県／伊藤眞弓　静岡県／今井雄一
愛知県／赤瀬由香　滋賀県／藤関涼子
石川県／中村真紀子

㉑コミック　中国語版「ゼルダの伝説」上下巻セット
愛知県／山下修子

㉒MUTSU　ユキムツ　Sスタイル
北海道／岩城武浩　宮城県／加茂佑基
京都府／木村拓斗

㉓のほほん　はなうたの民　3体セット
福島県／渡辺裕美　千葉県／林美和
静岡県／山下玲加

㉔のほほん　ひだまりの民　3体セット
香川県／香西智恵　滋賀県／野田結子
神奈川県／栗田加菜

㉕ZOID BLOX
青森県／坂下千春　三重県／田村幸恵
大分県／北川正人

●ニンドリ応募者全員サービス企画案プレゼント当選者

・宮本茂さんサイン入り「スーパーマリオサンシャイン」ソフト
福岡県／深町悠士

・宮本茂さんサイン入り「ピクミン」サウンドトラック
奈良県／渡辺玲子

（敬称略）

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 10/19

プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは10月19日(消印有効)**、当選者は11月5日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1、4 4
×悪い例→ 1、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか？
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、146ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 ゲームキューブには「バイオハザード」や「エターナルダークネス」など大人向けのゲームがありますが、こうした「大人向けのゲーム」は、何歳以上から遊ぶものだと思いますか？
1.6歳（小学生）以上
2.10歳（小学校高学年）以上
3.13歳（中学生）以上
4.16歳（高校生）以上
5.18歳以上
6.20歳以上
7.何歳でもかまわない

12 任天堂のゲーム機で久しぶりにソフトを出すスクウェアについて、あなたが期待していること、言いたいことを自由に書いてください。

13 ゲームキューブを持っている人に質問します。あなたはゲームキューブのソフトを何本持っていますか？

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	電撃王
12	Vジャンプ
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌（小学1年生～6年生）
24	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用モデムアダプタ
09	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
10	ニンテンドウ64
11	プレイステーション2
12	プレイステーション／PS One
13	Xbox
14	ワンダースワン／ワンダースワンカラー
15	Windowsマシン
16	マッキントッシュ
17	その他
18	業務用
19	何も持っていない
20	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	30	ファンタシースターオンライン エピソード1&2
02	読者プレゼント	31	プロ野球チームをつくろう！アドバンス
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	32	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！アドバンス
04	毎月新聞TURBO	33	ニンドリ学園
05	みすずリンクのNewsDream	34	ゲームの通信簿
06	ニンテンドーゲームフロントへ行こう!!	35	デス仙人の教えてあ・げ・る
07	ゼルダの伝説GC&GBA	36	ゲームソフトファンクラブ
08	スクウェアが帰ってきた！	37	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
09	ファイナルファンタジー タクティクス	38	姫川明（H.N）のゲーム風景論
10	チョコボランド	39	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
11	スターフォックスアドベンチャー	40	アキバのソウバ
12	ポケットモンスター ルビー・サファイア	41	すすめ！ 天任家族
13	星のカービィ 夢の泉デラックス	42	マッスルアンケート&発売スケジュール
14	マリオパーティ4	43	カプコン稲船敬二さんインタビュー
15	エターナルダークネス 招かれた13人	44	任天堂の質問箱
16	バイオハザード0	45	どうぶつの森+村じまんフェスタ
17	ロックマン エグゼ トランスミッション	46	ポケモン堂
18	逆転裁判2	47	カプコマニア
19	ロックマン エグゼ3	48	セガ魂
20	新作ソフトFLASH SPECIAL	49	それゆけ!! マリオ親衛隊
21	RUNEⅡ	50	ドリテクの殿堂
22	エターナルアルカディア レジェンド	51	GC新作ソフトカタログ
23	ソニックアドバンス2	52	付録「特製シール」
24	セガサッカースラム		
25	南の海のオデッセイ		
26	メタルガン・スリンガー		
27	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!		
28	ファンシーポケット		
29	スーパーマリオアドバンス3		

は

？



船敬二さん

の名物クリエイターの登場で
の頃の苦労話から、ご家族の
た。ロックマンファンだけで
必読のインタビューですぞ。







稲船敬二さん ロックマン インタビュー

カプコン 第二開発部 部長 稲船敬二

●いなふね けいじ／大阪府出身。1965年5月生まれの37歳。1987年、デザイナーとして、カプコンに入社。『ロックマン』のキャラクターデザインを手がけ、その後も「ロックマン」シリーズをすべて担当。また、『biohazard2』や「鬼武者」シリーズなども制作。現在、カプコン第二開発部の部長を務める。

ロックマンシリーズ年表

※任天堂ハードのみを記載

1987年	ロックマン	FC
1988年	ロックマン2	FC
1990年	ロックマン3	FC
1991年	ロックマン4	FC
	ロックマンワールド	GB
	ロックマンワールド2	GB
1992年	ロックマン5	FC
	ロックマンワールド3	GB
1993年	ロックマンワールド4	GB
	ロックマン6～史上最大の戦い!!～	FC
	ロックマンX	SFC
1994年	ロックマンズサッカー	SFC
	ロックマンワールド5	GB
	ロックマンX2	SFC
1995年	ロックマン7 宿命の対決!	SFC
	ロックマンX3	SFC
1998年	ロックマン&フォルテ	SFC
2000年	ロックマンDASH 鋼の冒険心	N64
2001年	ロックマンエグゼ	GBA
	ロックマンエグゼ2	GBA
2002年	ロックマン ゼロ	GBA

ロックマンには任天堂が一番似合う!

―― 稲船さんはユニフォームを着てることが多いですけど、何着くらい持ってるんですか？

稲船 30着くらいかなあと思ってて、この間数えたら、メジャーリーグだけで50着超えてましたね(笑)。「こんなに買ってたんだ」って、自分でもビックリするくらい(笑)。

―― 特定のチームへのこだわりがあったりするんですか？

稲船 いや、ないですね。野球、サッカー、バスケットボール、ホッケー、何でもありますね。

―― でも、日本のチームはない…。

稲船 当たり前じゃないですか。日本のチームだと、ただの応援団になっちゃう(笑)。阪神のユニフォームを着てたら、「今日は巨人阪神戦があるのか？」って言われかねない(笑)。

―― 今日はマリナーズのユニフォームだったら、ニンテンドードリームとして、うれしかったんですけどね(笑)。

稲船 あーっ! (指をパチンとならして)先に言うといてや～(笑)。昨日はマリナーズを着てたんですけどね。そうか、そうか。じゃあ、今度(笑)。



前回、73号のインタビューでは、バイエルン・ミュンヘンで、今回はデトロイトタイガースのユニフォーム。背中にはNOMOの名前が入っていたのだ

―― ぜひ、お願いします(笑)。で、いよいよゲームキューブにロックマンが登場することになりましたね。(紹介記事は60ページから)

稲船 いよいよね(笑)。

―― 任天堂の家庭用ゲーム機で、ロックマンの新作が出るのは何年ぶりになるんでしょう？

稲船 最後は「ロックマン&フォルテ」(1998年/SFC)だから、4～5年ぶりということになりますね。でも、ロックマンって、任天堂ハードがいちばんしっくりきますね(笑)。まだPS2とかでもやってるんですけど、いちばん落ち着くのは任天堂って感じ(笑)。GBアドバンスで作っても、「やっぱりこのゲームは任天堂だ」とあらためて思いましたし、だから今回は、浮気しまくって、それで帰ってきたという感じですね(笑)。

―― やっぱりお家がいちばん! (笑)。

稲船 いろいろあったけど、お前がいちばんだよって、そんな感じですよね(笑)。

―― その『ロックマン エグゼ トランスミッション』は、東京ゲームショウで初お披露目するわけですね。

稲船 プレイアブルで出します。でも、まだ調整がきっちりとできていないんで、1～2ステージくらいになるでしょうね。課題はまだ残ってるんですけど、かなり面白くできたと思います。

―― シリーズの中での位置づけは？

稲船 懐かしい感のある『ロックマン』になってるかなあと思いますね。だから、子どもの頃に『ロックマン』をやってた人にとっても、懐かしくて面白いでしょうし、いまの子どもがやっても面白いと言ってもらえるものができたかなあと思いますね。

―― GBアドバンス版の『エグゼ』と違って、アクション中心になるわけですね。

稲船 そうですね。GBアドバンス版では、携帯ゲーム機のよさを考えて、チップ交換だとか、子どもたちの間でコミュニケーションすることを念頭におきながら作ったわけです。でも、キューブ版のほうは、家にこもってやることになるでしょうから、自分のテクニックを磨くことに集中してもらうようなカタチで作っているんです。だから、同じ『ロックマン エグゼ』を題材にしてますけど、思想がぜんぜん違うんですね。



GBA版の『ロックマンエグゼ2』をプレイする子供たち。昨年12月に発売されたというのに、いまだに売れ続けているロングセラーソフトなのだ

―― GBアドバンス版とつなげるようなことは？

稲船 今回は、思想の違いからあえて入れてないんですけど、やっぱりやりたいという気持ちはかなりあります。でも、どうつなげるかは、この『エグゼ トランスミッション』と、『エグゼ3』の発売後の動向をにらみながら、次の構想に入れたいと思ってるんです。やっぱり『ロックマン』は、シリーズ化していきたいですから、その流れのなかで、次の『トランスミッション2』と次の『エグゼ4』をつなげて、何かできるといいなあと思ってるんです。この話は、今の段階でお約束はできることではないんですけど、漠然とそんなことを考えてるんですね。

―― 『トランスミッション』の開発がスタートしたのはいつ頃なんですか？

稲船 今年に入ってすぐですね。構想自体は年末くらいで、今年に入ってから準備をはじめました。

―― それが、9月の東京ゲームショウで遊べちゃうわけなんですね。それで、いつ頃の発売になりそうですか？

稲船 今年の発売はないですね。来年の…早いうちには出したいなあと。

―― 暖かくなる前くらい…？

稲船 暖かくなる前には出したいですよね。開発自体は、「お年玉で買ってね」と言えるくらいのスケジュールで動いているんですけど、開発中の『ロックマン』が交通渋滞をおこしていて、ちょっと待ちになってる感じですね。

―― それにしても、開発スピードが速いですよね。

稲船 実は今回の『トランスミッション』は、アリカさんと共同で制作してるんです。それでカプコンとアリカさんのの企画力・技術力を融合させているんですね。

―― アリカって、『エバーブルー2』(PS2)などを作った制作会社ですね。

稲船 そうです。毎週のようにアリカさんのところに行くくらい密にやってます。開発部隊が大阪なので、すぐに

呼び出されて…、なので内部制作に近いですよね。ただ、いろんなことをやらなければならないのは苦痛なんですわ～(笑)。

ロックマンの誕生のころのお話

―― 今年はロックマン生誕15周年になるんですね。

稲船　そうなんですよ。15周年ってすごいなあ(笑)。第1作目の『ロックマン』(1987年/FC)を作りはじめたときは、先のことはぜんぜん考えてなかったですからね。とにかく必死で、『2』のことは全く頭になくって、ただ「売れてほしいなあ」って。いや、それすらも考えてなくって、「とにかく出さなきゃ」って感じで作ってましたね(笑)。

―― その第1作目を作ったのは、稲船さんが入社1年目のときで…。

稲船　そうなんです。僕が入社するちょっと前から構想があがっていて、僕が入ってからプロジェクトがスタートしたんです。3月の研修後に、4月1日に正式に入社したんですけど、いきなり「コンシューマで『ロックマン』やってもらうから」って言われて、「『ロックマン』って何それ?」みたいな感じでしたね(笑)。

―― タイトルは決まってたんですね。

稲船　「ロックマン(仮)」でした。すでにプレイヤーキャラのドット絵はできてたんですけど、僕の初仕事は、それを動かすようにするのと、キャラクターのイラストを描くことだったんです。

―― へえ～。イメージイラストよりも、ドット絵のロックマンのほうが先だったわけですね。

稲船　そうなんです。そのドット絵を基にしながら絵を描いていって、ボスキャラなんかもデザインして。だから、デザインして、ドット絵も作って、販促用のイラストを作るようなことまで全部やりましたね。ロゴも僕がエアブラシを使ってプシューッと作りましたし(笑)。

―― いきなりいろんなことができて…。いい時代に入社しましたね(笑)。

稲船　そうですね。恵まれてましたね。なんでもかんでもやらなきゃいけなかったし、いきなり全部を任されることで、今の人たちよりも、たぶん何倍も成長が早かったでしょうね。ただ、それに耐えられればの話ですけど(笑)。

―― やっぱりきつかったですか?

稲船　やっぱり耐えられずに落ちていく人はいっぱいいましたからね。僕が入ったとき、先輩たちがいっぱいいたんですけど、気づいたら先輩がほとんどいなくなっちゃってましたから(笑)。

―― 当時は仕事の進め方が強引だったんでしょうね。

稲船　そんな印象はありますね。

―― 「やったことありません」なんて答えても、「やるんだよ!」って言われたり。

稲船　そうそう、そんな感じ(笑)。『ロックマン2』を作るときなんか酷かったですよ～。開発期間は3ヶ月(笑)。考えられへんでしょ?　それで、チェックとかがあるから、実質の開発期間は2ヶ月だったんですよ。

―― ところで、『1』はどのくらい売れたんですか?

稲船　『2』の制作に入るときに、確か10数万本くらい売れていて。その時代、どんなゲームでも30万本くらいは売れる…、まあ、どんなゲームでもとは言わないですけど、大手メーカーから出せば30万本くらいは売れたわけです。でも『ロックマン』はネームバリューがなかったですから、初回は3万本くらいだったんです。ところが、3日くらいで市場からなくなって、追加することになったんですけど、ロムカセットだったので、追加生産に何ヶ月かかかって、最終的には3～40万本はいったんじゃないでしょうか。それで『2』を…。

―― 「2～3ヶ月で作れや」と?

稲船　いや、『2』のときは、会社側は「作れや」とは言わなかったんです。やっぱり『1』でやり残したことっていっぱいあったわけです。僕も、『1』のときにいっぱいパターンを作って、いろんな動きを入れたんですけど、容量が1メガしかないから全部削ったんですよ。

―― なるほど。

稲船　それに新入社員だったから、容量の計算ってほとんどできなかったし。で、せっかく作ったのに使えなかった部分がすごく多くて、やっぱり悔しいわけですよ。本来はもっといい動きをしていたのに、製品版ではこんな風になっちゃったって。それで『2』をやりたかったんですけど、別の制作ラインに入っちゃったんです。で、『1』の企画担当の人も僕とはまた別の制作ラインに入っていたんですけど、いきなり僕のところにやってきて、「あのな、無茶なこと言うで」って言うから、何だろう?と思ったら、「『2』を作りたいねん。いっしょにやらへん?」って(笑)。

―― ほう。

稲船　「でも、いま別の開発をしてるじゃないですか」って言ったら、「うん、だから掛け持ちで」って。そのとき取りかかってる仕事って中断させるわけにいかなかったんです。「年末に間に合わせます」と言って、営業のOKをもらうわけです。で、大変なのはそっからですよ。「そこまで言うんだったらやりましょう」言うて、数人のメンバーが集まって、掛け持ちでスタートしたんですよ。それで「ボスキャラ募集」とかやったら面白いねとかいう話も出てきて…。



「ロックマン2」の取扱説明書。ユーザーから募集したキャラクターがしっかり紹介されているのだ

―― やっぱり、掛け持ちは大変だったでしょう?

稲船　そう(笑)。1ヶ月ぐらいしたら「掛け持ちはムリだ」ということになったんです。それで、もうひとつのラインを止めてもらうように、会社に掛けあって…。実は、開発が順調に進んでいなかったものですから。そうしたら、「止めたほうがいい」ということになって、がんばって『2』を3ヶ月で作ったんですね。

―― すごい(笑)。

稲船　そうやって出した『2』の評判はとてもよかったんですけど、いろいろあって、僕を誘ってくれた企画の人が会社を辞めちゃったんですよ。だから「もう『3』は作れないね」という話をしていたんです。ところが、今度は会社のほうから「『3』を作れっ!」って(笑)。

―― あははは(笑)。会社がそう言いたくなるくらい、ヒットしちゃったわけですね。

稲船　でも、どちらかというと作りたくなかったんです。辞めちゃった企画の人のアイデアがとても面白かったんで。だから、「もう同じようなものは作れない、ムリだ」って言ったんですけど、「作れー!　命令だー!!」って(笑)。

一同　(爆笑)

稲船　それで、開発をはじめたんですけど、これがまた災難なんですわ。記事にできないかもしんない(笑)。

―― そう言われると、なおさら聞きたいです(笑)。

稲船　これが、やっぱりムリだったんですよ。アイデアがいろいろ出てくるんですけど、それは『ロックマン』にならないんですよ。だから、ごっつうジレンマで…。「違う!　これは『ロックマン』じゃない!!」なんて言ってて、開発はぜんぜん進まなくて…。「予定まであと2ヶ月」という段階でまったくできていなかったんです。企画書は半分もできていなくって、しかも、ほとんど作り直さなきゃいけない状態。だから「もういい! オレたちがやる」ってことになって、もともと『ロックマン』をやってた人間たちが立ち上がって…。

―― おお、かっこいい(笑)。

稲船　僕、もともとキャラクターデザイナーですよ。でも、マップを作って、設定も作ってということをやって、マップの前半部分をほとんど書き直すようなことを2ヶ月でやって…。だから、ずっと泊まりですわ(笑)。

一同　(爆笑)

―― 家に戻るのは、服をとりに帰るくらいで。「今日は僕、帰ります。服をとって夜中には戻ってきますから」みたいな(笑)。当時は僕、実家に住んでましたから、汚れ物を出すだけでよかったんですけどね。

―― 実家のご両親は呆れてませんでしたか?





稲船　入社した時点で、「仕事は厳しいもんだ！」って言ってたくらいだから（笑）。

――　じゃあOKですね（笑）。で、稲船さんにとっては、『ロックマン3』が大きな転機になったわけですね。

稲船　そうですね。「守らなきゃあ」って気持ちになったんですよ。最初から『ロックマン』に関わって、一緒に企画の人とやってきたので、その人がやめて、なおさら『ロックマン』を守らなきゃっていう気持ちになったんですね。だから、「それは違うよ」というような企画を出されたときには、闘わざるをえなかったんですよ。それで『ロックマン4』をやるときには、なぜか僕が作らなきゃいけないマップが最初から用意されてたんですよ（笑）。

――　（笑）。

稲船　「コレ、稲船君の分だから」と言われて、（うれしそうに）「うぉ！コレやるの～？」みたいな（笑）。それでマップを描いたんです。スーパーファミコンで『ロックマンX』をはじめたときも、設定やシナリオ、ストーリーまで全部自分でやりましたからね。

――　でも、プログラムまでは…？

稲船　プログラムはムリですよね。でも、結構口出しはしました。プログラムは組めないですけど、どんなものかはわかった上で、口を出してましたね。それに音楽に対しても文句を言いますし、ゲームに関わることは全部言いましたね。

ロックマンはなぜ青いか

――　もともと、ロックマンが生まれた経緯というのは？

稲船　ロックマンは「なぜ青なの？」という疑問があると思うんです。ファミコンで使える色は52色だったんですけど、そのなかで青の種類がいちばん多かったんですよ。普通の青、紫がかった青、水色も2種類くらいあって…。でも、赤は1種類しかなかったんです。

――　そうなんですか…。

稲船　本来、プレイヤーのキャラクターって、マリオもそうですけど、赤系にいくことが多いんです。で、青系というのは敵側とか、2P側とかで選ばれる傾向にあったんですけど、ロックマンの場合はドット絵からスタートしてますから、種類が多く選べる青を基本色にすることにしたわけです。それで青と水色を使って、キャラクターをハッキリ見せるために黒で囲って…。すると、黒、青、水色という3色がきれいなカラーリングになったわけです。あと、顔の部分に肌色と白を使ってますけど、ロックマンの基本色が青になったのは、ファミコンでデビューしたからなんですね。

――　なるほど～。

稲船　それで、子どものキャラクターということで、かわいらしく見せるようにして、ヘルメットもかぶらせて。イメージとしては、作っている僕たちの世代が、子どもの頃にあったロボットアニメのような…。



初期の頃のロックマンのイラスト。最近のものと比べるとコロコロしてる感じで、健康優良児っぽいのだ

――　ロックマンを見てると、とても懐かしい感じがしますよね。

稲船　そう。自分たちが子どもになった気分で楽しめるものにしたかったから、その懐かしさを入れていきたかったんです。それで、ロックマンの肘のあたりには蛇腹のデザインをしてるんです。「マジンガーZ」なんかもそうでしたし、アニメじゃありませんでしたけど、「マグマ大使」なんかにも蛇腹が入っていて。

――　ええ、入ってましたねえ（笑）。

稲船　あと、「ジャイアントロボ」なんかもそう。そういった、僕らが子どもの頃に観たロボットアニメのテイストをちょこちょこっと入れながら作ったんです。それに、『ロックマン3』から登場するようになったラッシュという犬も、「新造人間キャシャーン」（注）の影響もあって入れるようにしたんです。そんなふうに、自分たちで楽しみながら、『ロックマン』を作ることができたんですね。



『ロックマン3』の取説の裏表紙。ロックマンと一緒にいるのが「名犬ラッシュ」。この頃から「CAPCOM」の英文ロゴが使われはじめたようなのだ

――　稲船さんはもともと、マンガを描くのが好きだったわけですね。

稲船　子どものときから好きでしたね。僕は、手塚治虫さんや永井豪さん、石ノ森章太郎さんのマンガで育ったようなところがあるんです。それに、幼稚園のころに「仮面ライダー」がはじまって、再放送では「ウルトラマン」とかも観てるし、そういうテレビ番組からも大きな影響を受けてますね。その頃のアニメって、本当に楽しかったですからね。それに、いま思うと、すごくていねいに作られていたなあと思うんです。

――　とても純粋で、いい時代でしたよね。

稲船　それで、いま思えば、ちょうど『ロックマン』をはじめた頃に、子ども向けのロボットアニメがなくなっていたんです。「ガンダム」の登場で、ロボットアニメがガンダムを基準にしはじめていたんですね。ただ、「ゲッターロボ」のように合体するのもいいと思うんですけど、僕らの世代では、「ガンダム」はちょっとずれてるんです。

――　なるほど、なるほど。

稲船　「ガンダム」がブームになったのは、高校生くらいのときだったから、ちょっとひねてる状態で観てるんですね（笑）。そんなこともあって、『ロックマン』は、僕らが子どもの頃、純粋に観たロボットのスタイルを基準に作ったんです。それがウケる、ウケないは考えずに、自分たちには「それしかできない」という気持ちで作ったんですね。

――　なるほど。それで、デザイナー専門の社員としてカプコンに入社したのに、言葉は悪いですけど、どんどん仕事を踏み外していくわけですね（笑）。

稲船　そうですね。僕はもともとモノを考えたり、物語を作るのが大好きなんですよ。だから、『ロックマン2』のときは、デザイナーでありながら企画にも参加していたんです。それでボスキャラの1体をまかせてもらって、デザインや設定も僕がやったんです。もともと、「自分の仕事のテリトリーはここだよ」ということで収まるのはイヤだったんです。いろんなことに口を出しちゃうタイプで、逆に嫌われちゃうことも多いんですけどね（笑）。

――　（笑）。

稲船　なわばりにこだわる人っているじゃないですか。そういった人からは、たぶん嫌われますね。

――　「アンタはコレだけやってればいいの」って言うようなタイプですね。

稲船　そう。「アンタはキャラクターだけを描いてればいいんだよ」という人もいるわけですよ。そういう人には嫌われますけど、いろいろやっていきたいという気持ちが強くて、企画書にも「これは面白くない」なんて、かなり文句をつけるわけです。そんな性格だったから、『3』のときはもうガマンができなくなって、いろんなことをやったんですね（笑）。

――　もともと、プロデューサーとしての素養があったというわけですね（笑）。

稲船　プロデューサー向きでしたね（笑）。いきなりプロデューサーというわけでもないですけど、全部のことを経験させてもらいましたからね。あの頃、全部の仕事の下積み経験ができたおかげで、今があるわけで、その意味ではよかったですね。

――　それに、枠にこだわらない性格だったからこそ、アニメのほうも実現させたりとか。

稲船　そうですね。『3』のとき、企画の人がやめたことで、僕が制作の中心になっていったわけです。で、いろんなライセンス商品があって、僕のチェックが必要になるわけですよ。ゲームを作りながら、ライセンス商品をチェックして、外部の人と仕事が絡んでく

［注］新造人間キャシャーン＝1973年頃に放送された、タツノコプロ制作のロボットアニメ。フレンダーというロボット犬が登場していた。

ることが増えたわけです。だから、『3』の頃から、プロデューサー的な仕事の準備段階に入っていたかなと思います。プロデューサーには、なるべくしてなったかなという感じなんですね。

―― いま、この時代に、同じ経験をしようと思っても不可能ですよね。

稲船　ムリでしょう。いま、入っちゃうと、開発の50人のなかの1人になっちゃうじゃないですか。僕らが入ったときは5人くらいしかいなくて(笑)。だから、影響力もあったし、意見も言える環境だったわけですね。でも、いまの時代、5人でゲームを作れと言ってもムリですからね。今は今でいい面もあるんですけど、僕らはいい時代に入れて、とてもラッキーだったと思いますね。でも、待遇的にはいま入ってくるほうがトクですよ(笑)。

―― 当然、職場環境も改善されてるでしょうし。

稲船　そうですよ。僕が入ったときは、机が1人1個なかったりとか…。それで、ドットを打ってる人の隣りでデザインをして、その人が別のことをはじめたら、交代してドットを打ったりとか。それにイスもキーキー鳴るような事務イスなんですわ。あれ、ケツが痛いんですわ～。

―― 我々の編集部も先日引越するまでは、そんなイスでした(笑)。

稲船　バネが入って、グレーの。

―― そうです、それです(笑)。



引越の作業を終え、荷物がすっかりなくなった旧ニンドリ編集部（6月16日撮影）。徹夜で仕事をしてるときに、いきなり背もたれがとれるイスがあったりと、職場環境はハッキリ言って劣悪だった…

稲船　あれ、痛いよね～。パイプイスのほうが柔らかいので、僕はそれで仕事をしていましたけどね(笑)。でもいまはみんな、肘掛けのついた、いいイスで仕事をしてるんですよ。そんなことを思うと、環境はいまのほうがずっとよくなったんですね。

―― 仕事がきつくても、入社してすぐに、自分の描いたキャラクターがゲームになったわけで、そこはすごく幸せだったんじゃないですか？

稲船　そうです。自分が描いたキャラクターを世間に出したい気持ちがあったからこそ、カプコンに入社したんですね。当時はゲームは生まれたばかりの産業だから、若い人も多いだろうし、チャンスが多いと思ったんです。それで運良く入れて、ピッタシはまったんですけど…。でも一方で、だまされた感はありましたね(笑)。確かに自分の作ったキャラは世に出るけど、「こんなにいっぱい仕事をしなきゃあいけないのか！」って(笑)。

―― そう言いつつも、最初に出たときはうれしかったでしょう？

稲船　やっぱりうれしかったですよ。当時のゲーム雑誌にワッと出てて、「おおっ！ オレの絵だ！」って思ったんですけど…、やっぱりツラかった(笑)。それは序章にすぎなかったですね。ツライのはどんどん続いていったんですね。



コンシューマ系のゲーム雑誌のなかでは、最古の歴史を誇る『ファミリーコンピュータマガジン』（写真は95年当時のもの）。ニンドリと合体したNスタはこの雑誌の流れを汲んでいたのだ

―― 何を聞いても、ツライ話になってしまいますね(笑)。でも、この業界はやりがいがありますよね。

稲船　僕は安定を求めたりしなかったところがよかったと思いますよ。だから、自分のやりたいことと、自分の持っている可能性を見いだせるところで働きたかったわけです。いま、若い人たちは、「大きな会社だから」って言いながらカプコンに入ってくるわけです。でも、僕らの時代では考えられないことですよ。友達からは「そんなつぶれそうな会社に入るなよ」って怒られたくらいですからね(笑)。

―― 当時は知名度がほとんどなかったわけですね(笑)。

稲船　中学や高校のときの友達が大学に入って、僕は専門学校だったんで、奴らが3年か4年のときに、カプコンに入ったわけですよ。で、「オレ、銀行の内定をもらったけど、稲船はどこ？」って言うから、「オレ、カプコン」って答えると、「カプコンって何？」って(笑)。「ファミコンのソフトとか作ってて、そのデザインをするんだよ」と言ったら、「そんな会社、やめとけ～！」って。

一同　（爆笑）

稲船　「ファミコンブームなんて、すぐに終わって、そんな会社すぐにつぶれるよ」とか言われて(笑)。

―― そういうもんですよね。

稲船　僕らは、安定を求めて入ったわけじゃなかったし、そこで自分の力を発揮できるかが大切だったんです。だから大きな会社よりも、これからがんばっていけるような会社のほうがいいなと思ったんですね。でも、当時も業界のなかでは、カプコンは決して小さな会社ではなかったんですけどね。

これからのアクションゲーム

―― 稲船さんはもともとゲームが好きだったんですか？

稲船　ほとんどゲームをやったことがなかったですね。ファミコンも、カプコンに入社するからというわけじゃなくって、ブームになっていたから「買わなきゃ」と思って、『マリオ』をやって、『ドラクエ』も86年に最初に出たヤツをやって。そんなレベルですよ。

―― めちゃくちゃゲームにハマったわけでも…？

稲船　でもないですね。冷静に見てました。で、僕の兄のほうがどちらかというと好きで、NECのPC-8801というパソコンを持っていて、『ドアドア』(注)とか、『クレイジークライマー』とかをやってました。それで、「ゲームって面白いねえ」って思いながらも、そんなにハマらなかったんですよ。どちらかというと、僕はデザイナー志向だったので、ゲームをプレイしているときでもデザインを見ていたんです。それで「このキャラクターデザインは、もうちょっとよくできないのかなあ」って思ったり。ファミコンにしても、表現に限界があるじゃないですか。でも、もうちょっとキレイにできるよねと考えながら遊んでいた思い出がありますね。

―― そういう見方が、カプコンに入社してから役に立ったわけですね。

稲船　そうですね。それに、だからこそ、この業界に目をつけたところはありますよね。この業界には自分の役割があるかもしれないって。ちょうどそのとき、カプコンとコナミさんが募集してて…。ああ、コナミ入りたかったなあ(笑)。

―― 学校の先生から、「コナミは遠いからやめろ」と言われたんだとか(笑)。

稲船　先生の、あの一言がなければねえ(笑)。そうすれば、今頃は「コナミでは稲船か小島か」って言われてたはずなんですけどね(笑)。

一同　（爆笑）



『メタルギア』の小島秀夫監督の写真を…と思ったんだけど、残念ながら編集部にはありませんでした（代わりにコナミジャパンのHPを掲載）。でも、キューブでもそろそろ何かを…？

―― ところで、これからのアクションゲームってどうなると思いますか？

稲船　僕はアクションゲームが大好きなんで、不滅だと思ってるんです。やっぱりゲームらしいジャンルなんですよね。

―― コントローラと一体感がありますし。

稲船　そう。一体感があって、ゲームでしか表現できないのがアクションゲームだと思ってて、ほかのメディアに置き換えれないんですよ。たとえばRPGは確かに面白いんですけど、小説や漫画に置き換えられちゃうんですね。

―― 映画にも置き換えられちゃうし。

稲船　「小説をゲーム化したらRPGになりました」みたいなところがあるじゃないですか。でもアクションゲームって、「何をゲーム化したの？」という



【注】ドアドア＝「風来のシレン」シリーズの中村光一さんが、高校3年のときに作ったゲームソフト。1985年にエニックスからファミコンソフトとしても発売されている。



ことになったときに、基になるものが何もないんですよね。だから、アクションゲームって、ゲーム専用のジャンルなんですよ。ということは、ゲームの基本、根本にあるもので、その意味で言うと、これから先、消えることはないと思うんです。それに、今後のアクションゲームは、よりユーザーと一体感を感じられるようなものになっていくと思うんです。アクションの気持ちよさというのは、ある種、指先から心につながっていくものじゃないですか。『ロックマン』では、弾を撃ってやっつけた、「あー気持ちいい～！」っていうところが、指先から伝わってくることが大事ですし、その意味で、対戦格闘もアクションゲームの一部だと思うんです。殴られたときに「痛っ」って感じるわけじゃないですか。

—— そうですね。

稲船 本来は痛くないはずのものが、痛いと感じられるし、本来は気持ちのよくないものが、ゲームをすることで気持ちいいと感じられる部分を、これからもより一層表現できるんじゃないかと思うんですね。だから、『鬼武者』(PS2)でも、バッと斬られたときに「痛っ！」って思えるようなリアリティというものを入れていくことが大事でしょうし、子どもたちのなかではロックマンになりきって、やられたときは「負けるなー！」って言いながらガッとやれるような一体感を出していこうと。だから、指先を使って操っていくというアクションゲームの根本は、これからも変わっていかないと思っているんですね。

—— そのようなことは、ゲームでしか味わえないことですからね。

稲船 だからこそ、僕はアクションゲームにこだわっていきたいし、ゲームを作る限りは、ゲームらしいことをやりたいと思っているんです。だから、僕が何か新しいことを考える場合は、アクションゲームが根本にありますね。アクションでどう面白く見せるかというところがあって、何か要素を追加していくところがあるんです。『ロックマン エグゼ』のときも、別にカードゲームを作りたかったわけではなくて、アクションをさせつつカード要素を入れるみたいな気持ちで作ったんですね。

—— 稲船さんの代表作である『ロックマン』と『鬼武者』は、世界観がまったく正反対で…。そのあたりはどのように頭のなかで整理してるんですか？

稲船 僕のなかでは、あんまり違うとは思っていないんです。アクションという、くくりのなかではひとつだし、表現やハードが違ってる程度の話なんですね。僕はやる人たちの気持ちに合わせてるだけなんです。プレイヤーが子どもであれば、ロックマンが主人公のほうが感情移入がしやすいでしょうし、プレイヤーが大人…、ライトユーザーであれば金城武のほうが面白くできるんじゃないのというレベルなんですよ。だから、細かなゲームシステムの違いというようなことは、ゲームだから当然あるじゃないですか。『マリオ』と『ロックマン』が違うように、ゲームシステムは違ってくるわけです。でも、僕のなかでは根本は変わっていないと思ってるんですね。

—— なるほど。

稲船 だから、コントローラを握ってる人を、どう見るかだけですね。そこはクリエイターとして絶対に見なきゃいけないところじゃないですか。僕らは中味だけでゲームを作るわけじゃなくって、そこにつながっている指を見て、その指につながってる人が誰なのかを見ながらゲームを作らなきゃいけないんです。だから、間違った作り方をする人は、その指までを見ていないんですね。

—— 見ていないと、独りよがりのゲームが生まれるわけですね。

稲船 ゲームって、ソフトだけで完結しないんですよ。コントローラを持っている人も含めて考えないといけないんです。で、もっと極端に言うと、それを売ろうとしている人たちも含めて、そのソフトの記事を書こうとしている雑誌も含めてゲームだと思うんです。そこまで見ないと、ゲームって一部でしかないなあと思いますね。その意味で言うと、僕らにとっては、『ロックマン』と『エグゼ』と『鬼武者』はそう大きく違ったものじゃないということなんですね。



稲船 敬二さんを もっとよく知るための 質問16

小さい頃は どんな子供？

稲船 適度にやんちゃで、適度にマジメで…。けっこう僕、親や先生からホメられていましたよ。「稲船君は、いい子だ。こんな子は理想的だ」って(笑)。

—— 本当ですか～？(笑)。どんなところをホメられたんですか？

稲船 わりと、友達の中心になっていくタイプだったんです。遊ぶときも「これやろう」って言い出したり。

—— そのころから、プロデューサーぽいところがあったわけですね。

稲船 どっちかと言えばリーダー格でやってましたね。かといって無茶はしなかったですし、自分でもそんなに目立とうと思っていたわけでもないです。それに、何でも人よりできたんです。自己分析をすると…、何かを初めてやるときは、必ず人よりできます。でも、やりこんでいくと、必ず人に抜かれます(笑)。

—— あははは(笑)。

稲船 あるじゃないですか、そういうの。初めてやったときは、必ず人より抜けてるんだけど、それをずっと続けてるヤツに後から抜かれちゃうんですよ。

—— 後ろからコツコツコツコツ努力するヤツっていますからね～(笑)。

稲船 そんなヤツ、イヤなんですよ(笑)。こっちが努力しても、あんまり伸びないし(笑)。

—— あははは。でも、あんまり努力をしないからじゃないですか？(笑)。

稲船 まあ、何でも適度にやってましたからね。勉強もスポーツも人よりできて、適度にやって、対人関係もそうですけど、人見知りするタイプでもなかったですしね。でも、そんなに特徴のある子どもじゃなかったですね。ウチの息子のほうがずっと特徴がありますね。もう気持ち悪いくらい(笑)。

—— お子さんはおいくつなんですか？

稲船 小学1年生です。家でたまに一緒にお風呂に入るんですけど、そのとき、「お父さん、いいこと教えてあげようか」って言うんです。それで「何？」って聞いたら…「クラスのなかで、ロックマンが流行ってるで」って(笑)。

一同 (爆笑)

稲船 「みんなでロックマンごっこしてるで」って(笑)。そんなふうに言われたら、ごっつうウレシイですよね。それでニコッってしたら、何て言ったと思います？「どう、うれしい？」って(笑)。



アニメ「ロックマンエグゼ」（テレビ東京系）は月曜の18時半から放送中。テレビアニメ化にあたっては、稲船プロデューサーの存在がとても大きかったのだ

子供のころの夢

稲船 やっぱりマンガ家になりたかったですね。僕、ちっちゃい頃から鉛筆を持たされると、それでおとなしくなって、マンガばかり描いてたんですね。でも、現実を見ていくと、「やっぱりマンガ家はムリだな」と思うようになった

んですね。

—— それはいくつくらいのときですか？

稲船 中高生のときくらいですね。

—— 任天堂の宮本さんも同じ頃にマンガ家になろうと思って、漫研を作ったようなんですけど、中3のときに諦めたようですね。

稲船 僕も中学のとき、初めて挫折を味わって…。僕、小学生のときはいちばん巧いと思ってたんです。でも中学に入ると、「こんなヤツには勝てない」と瞬間で思ったくらい、むちゃくちゃ巧いヤツがいたんですよ。そこで世の中の広さを知って、マンガ家というのはそうカンタンになれるものではないなと知りましたね。本当にむちゃくちゃ巧かったんですもん。だって、そこそこ巧いヤツがいたら、「なんとか勝とう」と思うでしょ。でも、絶対に勝てないというくらいに巧いんですよ。それに、そいつがまた謙虚なんだ。それが腹立つ～！(笑)。

一同 (爆笑)

稲船 そいつが、「オレのほうが巧いよ」というヤツだったら、「負けるか～！」って気持ちになったんでしょうけど、「稲船君、絵が巧いから」なんて言われて、「クッソー！」と思いながらも、「お前には勝てない」って(笑)。

—— それで、マンガ家になる夢を捨てて…。

稲船 だから高校のときはいっさい絵を描かなくなったんですよ。で、自分でも「何をしたいのか」まったくわからなくなってしまったんです。それで、普通に大学に進学するにしても、「何学部？」という話になりますけど、「何をしたらいいのかわからないのに、大学に行くのはどうなんだ？」って悩みましたね。そのとき、冷静にいろいろ考えてわかったことは、「何をしたいの？」じゃなくって、「自分に何ができるの？」というほうが大事だと。したいという気持ちだけじゃ、世の中を渡っていくのはムリでしょ。「人よりちょっと飛び抜けていることは何？」って考えたときに、やっぱり絵しかなかったんです。勉強が飛び抜けていいわけではないし、スポーツが飛び抜けているわけでもないし…。それに、高校時代は絵を描かなくなってたんですけど、美術の授業で「絵本を描きなさい」という課題があって、それで描いたんです。もともと物語を考えるのが好きだし、絵も描くのは得意だったし、絵本が僕にはすごく向いていたんでしょうね。それで提出したら、美術の先生に大絶賛されて(笑)。

—— 実物を見たい～(笑)。

稲船 返してくれなかったんですよ。「これは預かっておいて、生徒の見本にするから」なんて言われて(笑)。「ええ～っ、返してよ～！」って。

—— じゃあ、手元には残っていないんですね。

稲船 彼女にあげるつもりだったのに(笑)。それで、そういう事を振り返ったときに、自分は絵だなと思ったわけです。でも、絵に自信があったわけではないんです。でも、自分にできることは絵しかないんだから、それに賭けてみることもいいじゃないか。失敗してもいいじゃないかということで、専門学校に入ったわけです。そこで2年間、絵の勉強をして…。でも、勉強は、そんなにしてないんですね。学校で教えてくれることって、絵が描ける人にとっては、ある種わかっていることばかりだったんですよ。学校って、先生が教えてくれるわけじゃなくって、自分がどんだけやるかが大事な場所だと思うんです。ただ、課題がすごく多い学校だったので、その課題を夜中までがんばって、全部こなしたんです。その意味ではすごくマジメにやりました。そこで、「自分でできる」という自信もつけることができて、カプコンに入ったわけなんですね。

—— 若い読者にとっては、とってもいい話ですね。でも、専門学校に入ったときは、ゲーム会社への就職ってぜんぜん考えてなかったわけでしょう？

稲船 そうですね。「絵の描ける仕事につきたい」としか考えてなかったんですね。

—— その結果、たまたまゲーム会社に入ったわけなんですね。

稲船 いろんな意味でラッキーでしたね。

子供の時の得意科目 不得意科目

稲船 得意だったのは社会。社会が好きだったし、成績もいちばんよかったんですよ。

—— へえ～。ちょっと意外です(笑)。

稲船 僕は暗記するのは苦手なんです。でも、楽しみながら覚えるのは好きなんですね。

—— 物語として見ちゃうわけですね。

稲船 そう、物語。要は歴史って、「こんなことがあったんだろうな」って想像しながら、年号や人の名前を覚えられるものなんです。で、いちばん嫌いだったのは数学。中学校までは得意だったんです。でも、高校に入った瞬間に何にもわからなくなっちゃったんですね。

—— それ、同じです(笑)。

稲船 中学までは理屈がわかったんですけど、高校に入ったら方程式を覚えなさいって言われて、方程式の理屈がわからないから、どうしてこんなの覚えなきゃいけないのかって。

—— そう、そう(笑)。

稲船 方程式の意味がわからないから、覚えようとしないし、数学はまったくできなくなりましたね。

—— でも、数学ができなくてもゲームクリエイターにはなれるわけですね。

稲船 (うれしそうに)なれる！(笑)。ぜんぜんなれる！

—— 全国の、数学ができない青少年たちに勇気を与えるかも(笑)。

稲船 でも、プログラマーにはなれない(笑)。



稲船さんにインタビューをするサオヘンとケイ大佐。「数学ができない」という稲船さんに激しく同意していたのは、サオヘンのほう。数学ができなくても、編集長にはなれるのだよ

好きな動物（人？）

稲船 猫が好きですね。実際に猫を飼ってますけど、わがままなところが好きですね。犬は飼ったことがなくって、嫌いじゃないんですけど、媚びてるじゃないですか。これは、おネエちゃんに関しても言えることかもしれないな。

——(笑)。じゃあ、奥さんも猫みたいな感じですか？

稲船 奥さんも媚びてないねえ。もう、好き勝手やりますからねえ(笑)。

—— 稲船さんはゲーム業界きっての愛妻家だとか。

稲船 もう、めちゃくちゃ愛妻家ですよ(笑)。

—— たとえば、どんなところが？

稲船 僕はもう奥さんのために生きてますからね。奥さんを幸せにすることがいちばん大事。

—— いやあ、なかなか言えないセリフですね(笑)。

稲船 奥さんの望むものは何でも…、それは何かを買ってあげるというのではなくって、かなえてあげたいと思ってるんです。僕が彼女を大切にしている、いちばんのエピソードをお話ししましょうか？(笑)。

—— ぜひ！(笑)。

稲船 仕事で東京に来ることが多くて、奥さんがとても寂しがるんですよ。

—— そりゃあそうでしょうね。

稲船 で、あるとき、木・金に東京で仕事があって、金曜の夜に帰る予定だったんです。ところが日曜日の午後に仕事の予定が入ったんです。それで、一度大阪に帰って、また日曜に東京に出てくるのって手間でしょう。だから「週末は帰れなくなったから」と電話したんですね。…そしたら怒り出したですね。(奥さんの声色になって)「私は明日、買い物に行きたいねん」って。

—— ひょえ～(笑)。

稲船 ちょうど息子が小学校に入学する前で…。新しい机が月曜日に届くことになっていて、その前にカーペットを床にひきたいと言うわけです。それで「カーペットを買いに行きたいねん」って。土日にカーペットを買うつもりだったようなんですね。ウチの奥さんクルマを運転できるんですけど、軽しかダメなんですね。それに、カーペットはそのちっちゃいクルマには乗らない





わけですよ。でも、大きいクルマは運転できないし。それで、一言…「帰ってきて」。「えーっ!?」って思いながらも、そこは強引に「いや帰らないっ」と言って押し通すこともできたんですけど、その後の何週間は、きっと機嫌が悪くなるはずだと。そんなリスクはおかせないっ！（笑）

―― あははは（笑）。

稲船 それで、（明るい声で）「わかりました！ 帰りますっ!!」。

―― （拍手＆笑）

稲船 で、土曜の朝の一番の新幹線に乗って、10時くらいに家に着いて、昼からカーペットを買いに行って…。その後は食事に行って、ご馳走までして、日曜の朝早くに新幹線に乗って…、それから仕事ですわ（笑）。

―― それって愛妻家というより、恐妻家…？（笑）。

稲船 いや、ウチの奥さんが上手なのはね、土曜に帰った日のことですわ。家に着くでしょ。そのとき…（本当にうれしそうな表情で）「ゴメン」って言うんですよ～（笑）。

一同 （爆笑）

稲船 「ゴメン、言い過ぎた」って（笑）。「ホントに戻ってくるって思わなかった」って。「ホンマかよ～！」（笑）。

―― はい、ご馳走さま～（笑）。では、次の質問に入りま～す！

いちばん影響を受けたもの

―― やっぱり奥さんなんでしょう？（笑）。

稲船 最近、影響を受けた人だと、やっぱり奥さんになりますね。いろんな意味での先生だと思ってるんです。奥さんはすごく難しい人なんで、奥さんに鍛えられてるなあというのがありますね。だから、奥さんの機嫌を損ねることをしちゃあいけないとか…。

―― （笑）。

稲船 奥さんを歓ばせなきゃあいけないとか常にそんなことを考えて生活してるんですよ。だから、家に帰って気が休まることはないんですね。

―― ふ、ふつうは…（笑）。

稲船 ふつうの人は家に帰ると休まるみたいですけど、僕は会社に来て休まるんですね（笑）。でも、奥さんをうまくコントロールすることができれば、部下なんかカンタンだよって。

―― ああ、それは言えてますね。

稲船 結局、組織をうまく運営したり、人とうまくやっていくというのは、子どもや奥さんをうまくコントロールできさえすれば、そんなことはカンタンだろうなあって。だって、人と人の関係って心のつながりじゃないですか。会社のなかの人間関係なんて、ずっと一緒に住んでいる奥さんに比べたら、難易度が低いわけですよ。だから、すごい訓練になるわけです。僕は、常にポジティブに物事を考えるようにしているんですね。だから、たまに奥さんに言いますよ。「お前には感謝してるよ。オレを甘やかさなかったから」って。だって、僕が3日くらい会社に泊まって、それでヘトヘトになって帰ると、「掃除して」って言うんですよ。「オレ、昨日寝てないねん」って言ったら、「知らんやん、そんなん」って。

―― 厳しいーっ！（苦笑）。

稲船 「関係ないやん」って言われて。「掃除したら寝てええから」って言われて「…はい」って。

―― カプコンの大部長に向かって、あまりに厳しすぎやしませんか？（笑）。

稲船 そんなことが言える人なんですよ。そんな風に言われたら、腹が立つじゃないですか。でも、奥さんはその後の対応がとてもうまいんです。僕は東京に来ると、夜は必ずではないんですけど、電話を入れるようにしてるんです。話すのは数秒で…「どう？」「元気？」といった他愛もないことばかりなんですけど、彼女がうまいのは、最後に必ず「電話してくれてありがとう」と言ってくれるんです。その一言があると、また電話をしようと思うじゃないですか。



いやあ、稲船さんの愛妻家ぶりにはホントにビックリ

だから、「掃除してね」と言われても腹が立たないわけですよ。それに、3日帰らないくらいでは、奥さんは「ダンナはまだ大丈夫だ」と思ってるんです。でも、本当にしんどいときはきっちり看病してくれますからね。その見極めがうまいなあというのがありますね。

最も影響を受けたゲーム

稲船 個人的にいちばん影響を受けたのは「ゼルダ」ですね。でも、「ロックマン」を作るにあたって、もっとも影響を受けたのは、コナミさんの「悪魔城ドラキュラ」（1986年）なんですね。いちばん最初のファミコンディスクシステムのやつ。あれが「ロックマン」の原点なんです。

―― へえ～。

稲船 だから、ウチの企画マンはずっ～っと「ドラキュラ」をやってて、かなり研究してましたね。ムチをふるアクションに対して敵をどう動かすかとか、ジャンプの高さはどうで、段差はどうしたらいいかとか…。だから、「ロックマン」がいちばん影響を受けたのは「マリオ」じゃなくって、「ドラキュラ」なんです。

―― で、個人的に影響を受けたのが「ゼルダ」…。

稲船 「ゲームって本当に面白いなあ」と思わせてくれたのは、スーパーファミコン版の「ゼルダ」なんですよ。

―― 「神々のトライフォース」（1991年）ですね。

稲船 僕、RPGはあまり興味がないんですね。なぜかと言うと、先ほどの話にもありましたけど、ゲーム以外のメディアでも表現できるジャンルじゃないですか。だから「ドラクエ」の「1・2」をやったときも、そう感じたんです。やってみて、もちろん面白かったんですけど…。ところが、「ゼルダ」をやったときに、「RPGに興味がないな」と思っている自分が「こんなに面白い！」と感じることができたんです。アクションの面白さと、物語の面白さの融合がもっともうまくできてるゲームだと思ったんです。

―― 本当にそうですよね。

稲船 だから、「これは越えられない」と思いましたね。いまだに越えてないし、僕のなかでは、どんなゲームもあれを越えてないんですよ。だから宮本さんはスゴイなと思いますね。いまだにスゴイと思いますし、ゲームクリエイターとして、本当に尊敬できるのは、宮本さんと、コナミの小島秀夫さんなんです。この2人は僕にとっての先生で、この2人以外のクリエイターは、ライバルという感じで、「負けないぞ」と思ってるんですね。



稲船さん大絶賛の「神々のトライフォース」は、12月に「ゼルダGBA」として登場する予定。未プレイの人はぜひ！

最近楽しかった事は？

稲船 最近、家族旅行をちょっとしました。息子が夏休みの間をつかって、「どこかへ行こう」ということで…。でも、僕が休みをたくさんとれないので、2日くらい休んで温泉に。息子と温泉で戯れたのが楽しかったですね。やっぱり、家族と過ごす温泉もいいもんじゃないですか。

1ヵ月休みをあげると言われたら？

稲船 海外に行きたいですね～。

―― 具体的にはどんなところへ？

稲船 まだ、行ってないところ。僕はいろんなところに行ってるんですけど、これまで観たことのないものを、ぜひ観てみたいですね。そこから刺激を受けるのがいいと思いますし。この前も中国に行ったので、万里の長城を観てきたんですよ。やっぱり「ああ、スゴイ」と思いましたね。みんなが知ってる有名なものっていっぱいあるけど、まだ実際に観たことのないものってあるじゃないですか。絵で見たり、写真で見るのとは印象がぜんぜん違うわけですね。それに万里の長城って、北京に

行って、ちょっと北に行けば観られるわけで、世界的に有名な建造物が結構近くにありながら、行ったことのない人ってかなりいるじゃないですか。僕も「こんなに近くにあったのに、どうしてこれまで来なかったんだろう」と思ったんです。だから、そういった遺跡や文明を、できればたくさん観てみたいなあと思いますね。1ヶ月あれば、いろいろ行けるでしょうし。お金も必要になるけど(笑)。

好きな女性のタイプ

稲船　ふふふっ(笑)。え、いや、どういうタイプですかね？　奥さんとしては、ウチの奥さんが理想なんです。自分を高めてくれるような人ですね。でも、普通に好きなタイプを考えたときには、どうですかねえ…。う～ん、やっぱりモデルさんみたいな人がいい！(笑)。

最も苦手なものは？

稲船　(即答で)数学(笑)。

稲船さんにとってテレビゲームとは？

稲船　いまの時代の子どもたちに対して、影響を与えられる、最も有効な媒体だと思います。僕らの時代はアニメとか、映画やドラマから影響を受けてきて、そのテレビ自体からも影響を与えられましたけど、いまの時代はテレビ以上に子どもたちに影響を与えられるものって、テレビゲームだと思うし、そんな影響を与えてるものを作っているという意識をしっかり持ちながら、ゲームを作っていかないといけないとも思うんです。僕が昔、アニメ作家さんから影響を受けたと同じだけ、いまの子どもたちに影響を与えたいなあと思ってるんです。

稲船さんにとって任天堂とは？

稲船　子どもの味方ですよね。これからも、ずっとそうあって欲しいと思いますね。三上とはちょっと意見が違うかもしれないですけど(笑)。

――　あははは(笑)。



稲船さんの話に登場した三上さんとは、もちろん『biohazard』のプロデューサー・三上真司さんのこと。キューブには「大人の味方」もいるんですよ～

稲船　でも、任天堂は本当に子どものことを思って、ハードも含めてゲームづくりをしてほしいなあと思いますね。やっぱり子どもに夢をいちばん与えてるメーカーだと思うんです。だから、ウチの息子も…。実は家にゲームキューブがないんです。

――　それは、よくないですね～(笑)。

稲船　でも『エグゼ トランスミッション』が発売するときに買ってやると言ってるんです(笑)。

――　じゃあ、来年の早い時期には(笑)。

稲船　ゲーム機っていろいろありすぎて、子どもたちに与えすぎだと思ってるんです。でも、ウチの息子は「ゲームキューブが欲しい、ゲームキューブが欲しい」とずっと言い続けてるんですよ(笑)。やっぱり、そういう風になりますよ。子どもたちは、ゲームキューブが欲しいんですよ。そういった、子どもたちに夢を与えるものを、これからも作り続けてほしいメーカーですね。子どもたちにとって、任天堂は信頼のブランドなんですよね。

稲船さんにとってカプコンとは？

稲船　いい会社ですよ。ソフト会社として考えたときに、ベストだと思える会社です。これは、お世辞でも何でもなくって。やりたいことをやらせてもらえるし、やりたいハードも自分で選べるし。ドリームキャストを出していたときのセガさんのように、違うハードでやりたくてもできないわけじゃないじゃないですか。で、子ども向けだろうが、大人向けだろうが、受け入れられるわけじゃないですか。それに、無茶な開発費を会社に要求しても、社長が「うん」と言ってくれたりもする…こともあるわけじゃないですか(笑)。もちろん、僕らも自信をもって作ってるわけけど…。だから、相当いい会社だし、もともといい会社にしたいと思って、これまでがんばってきたんですね。

――　社風もすごくいいですよね。

稲船　そうですね。でも、会社のなかにいると、いろんな問題はあるんですけど(笑)。でも、総合的に見たときにはいい会社だなあと思いますね。みんなが、いい意味で競争しあって仕事をしてるし、それに、いろんな個性があるじゃないですか。

――　もう、個性派だらけ(笑)。

稲船　いいですよ、あんだけ個性のあるヤツがいる会社って(笑)。

――　退屈しないでしょうね(笑)。

稲船　退屈しないというか、面白いですよね。

――　逆に、社内で声の小さい人は、なかなか立ち向かっていけないのかもしれないですね。

稲船　そうですね。心臓に毛が生えていないとダメでしょうね(笑)。部長で残っている奴らは、みんな生えてますからね～(笑)。やっぱり厳しいですよ。カプコン内でもいろいろ厳しいことはあるんですよ。それに負けない精神力を持っていないと。でも、そこは鍛えられますね。さっきの話の、奥さんに鍛えられ(笑)、カプコン内でも鍛えられて、僕らはいいものを作れていけてるのかなあと思いますね。

最近食べたものでおいしかったもの

稲船　温泉に行ったときに、季節がちょっとはずれてますけど、「松茸とカニづくし」だったんですよ。

――　うぉ～っ！

稲船　ちょっとフンパツしていいものをということで(笑)。松茸とカニづくし！　ほんで、カニって結構食べる機会が多いじゃないですか。でも、あんだけの松茸が…、たぶん輸入物だと思いますけど、あれだけたくさんの量の松茸を食べたのは初めてだったので、めちゃくちゃおいしいとは言わないですけど、結構感動しましたね(笑)。これまで、松茸ご飯を食べて、「松茸、こんだけしか入ってないの～？」という感じでしたから、松茸ずくしにはとても感動しましたね。

生まれ変わるとしたら？

稲船　女の人になりたい。女性になりたい。

――　アミューズメントヴィジョンの名越稔洋さんも、同じこと言ってました(笑)。

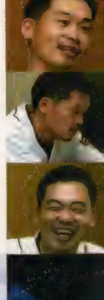
稲船　僕が女性になったら、いい男を見つけるよ～(笑)。

一同　(笑)

稲船　寄生虫になりたいからね(笑)。いや、ホント、女性になりたいです。

将来ゲームクリエイターになりたい人へ

稲船　やめとけ。いや違うか(笑)。夢のある仕事ですが、ゲームを作るときにいろんな意味で障害がありますから、強い意志をもってやらないとダメでしょうね。とくに、これから入ってくる人たちは、そんな障害に負けないような強い意志を持つようにしないと…。僕らが入った時代は、安定を求めていなかったし、給料も安かったけど、ガマンはできたんです。でも、いまの時代、「ゲームクリエイターにならせてあげるから、毎月3万円でやって」って言ったところで、誰もが「イヤだ」という話になるじゃないですか。でも、家には帰れないし、手取りは10万円だけど、「それでもやれる」という根性を持たないと。ゲームクリエイターがみんな、フェラーリに乗ってるわけでも、ポルシェに乗ってるわけでもないんだよって。僕みたいに小遣い制の人もいるよ(笑)。クルマは国産だよ(笑)。「そんな人もいるんだ」ということをわかってやらないといけないでしょうね。いいところだけを見るんじゃなく、悪いところも知らないと。でも、夢のある仕事ですよ。がんばればフェラーリに乗れるかもしれないという、夢はありますから。だから、この業界を目指す人は、強い意志を持つようにしてほしいですね。



任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ

第76回



質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

★★★

祝！『ゼルダの伝説』発売日決定～!! シアワセですか～？ シアワセですよ～！って感じで、久しぶりに「質問箱」を左ページはじまりに戻してみました（関係ない？ ごめん）。でも『フォックス』の発売日はもうすぐだし、つぶよりソフトの大群が年末に向けて大量発生しそうな今日この頃。今号も、任天堂の広報さんに、読者のみなさんからの質問をガンガンぶつけてみましたよん。

こんげつのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。嗚呼『フォックス』の発売はもうすぐだ。なのに、シャイン数は前号と同じ72個。もう限界か!? やっぱり休みがほとんどないのはかなりツライ

ハミダシ質問箱　『スマブラDX』のコンサートCDは出ないのですか？（神奈川県・ヤユ代さん）
出ますよ～。エンターブレインさんより、11月頃に発売される予定です。発売日など詳しいことがわかりましたら、お伝えしますね。（広報）

任天堂キャラクターずかん 27

CHARACTER DATA FILE　No.27

ポストマン

英名／POSTMAN

『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』（2000年／N64）でデビュー。世界が終わるかもしれないというのに、勤務を忠実にこなすポストマンの真撃な生き方に、自分の姿をダブらせるサラリーマンが少なくなかったのだ。『時のオカリナ』のマラソンマンとは同一人物と思われ、GC版では、大海原が舞台なだけに、「スイマーマン」？として再デビューするかもね。



こんげつのワンショット



カードeの新製品登場！（ウソです）。実はこれ、ニンドリの副編・高島がE3のときに泊まっていたホテルの鍵。E3期間限定の貴重品なのだ

Question 1　任天堂のこれからの戦略

まだ驚くような発表はありますか？

千葉県・キューブ君

A　もちろんありますよ！

任天堂が新しい発表するときは、みなさんに驚きをもって受け止めていただきたいと考えているんです。この夏、つぶよりCMで流した『ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル』の発表にもビックリしたでしょう？ そのように、みなさんに「えーっ！」って言っていただけるような発表は今後も続けていく予定です。ただし、「ゲームキューブ2の発表！」（笑）なんて話はないですけど、みなさんの心がワクワクするようなことは1つだけじゃないんです。実はいろんなことがいっぱいあって、「そんなこともできるんだ」とか、「あんな動きもあるんだ」とか、任天堂ではいろいろ検討しておりますので、楽しみにしていただきたいですね。それが近々発表されるのかと問われれば…う～ん、内緒です（笑）。楽しみにお待ちくださいね！（広報）

12ページで紹介している「ニンテンドーゲームフロント」では、新型「Q」（松下製のGCも遊べるDVDプレイヤー）みたいな新製品が公開されるのを期待していたんだけど、残念ながら発表はなし。それはさておき、サオヘンが最近驚いたのは、若い読者さんたちから、「つぶよりって何ですか？」という質問がかなり寄せられたこと。そんなことは、自分で辞書を調べるか、近くの大人に聞くようにしましょう！

…と言いながら、つぶよりの意味は「多くのなかからか、すぐれたモノを選んであること」なんて書いちゃうのが、サオヘンのいいところ（自分で書くな）



Question 2 ニンテンドーゲームキューブ

『フォックスADV』も『マリオサンシャイン』のように期待していい?

新潟県・おやじさん

A もちろんです、当たり前ですよっ!

だから期待しまくってくださいね(笑)。CMをご覧になった方も多いと思いますけど、映画っぽい印象を持たれたんではないでしょうか。映画のCMって、迫力のあるシーンを集めて畳みかけるように、バァーン!とかドカーン!って流すでしょう。それだけで、「うお〜すげえ〜!」みたいな感じになりますよね。『スターフォックスADV』も、その手法でCMを作るのがピッタリだったわけです。それだけ、このゲームには迫力があるということなんですね。きっとCMを見ただけで、このゲームの壮大さやスケール感をじゅうぶんに感じ取っていただけたでしょうし、だから…、「期待していい?」なんて質問を送ってくる場合じゃないでしょう(笑)。9月27日の発売日は、お店に買いに走ってくださいね〜!(広報)

👉 ニンドリの『フォックスADV』の攻略チームに、「今度の『フォックス』、どう?」って聞くと、誰もが口をそろえて、「とにかくグラフィックがスゴイ」という答えが返ってくるのだ。確かに、ビジュアルは特にスゴイ。リアルタイムで3D空間を自由に動かせるアクションゲームとしては、間違いなく史上最高の美しさだと思う。それにボリューム感もたっぷりあるんだけど、以前、宮本さんが「クリアするのに100時間くらいかかりそう」というほどではないみたい。みなさん、秋の夜長は、フォックスと冒険しましょうね。

『スターフォックスADV』では、謎解きで苦労する人も多いかもしれない。でも、ご安心を。10月5日発売号のニンドリでは、本格的な攻略記事がスタートするよ



Question 3 ニンテンドーゲームキューブ

『フォックスADV』と『フォックスGC』はストーリーにつながりがあるの?

京都府・蒼鷹隼さん

A それはどうなんでしょうね。

ニンドリの読者さんなら、おわかりだと思いますが、キューブ版とN64版の『スターフォックス』の話は、もちろんつながっています。ただ、8年間の間に何があったのか? その話をお伝えしたいと考え、ニンドリ編集部の中植さんにコミックの連載をお願いしたわけですね。でも、ナムコさんで開発中の『フォックスGC』については、発売はまだ先のことですし、いつ頃の設定になるのか、開発の方からの話はまだ何もないんですよ。『スターフォックスADV』よりも先の話になるのか、それともN64版より前の時代の物語になるのか…。でも、あまり先の時代になってしまうと、メンバーのみんなが年をとってしまって、操作するのが難しくなるかも…、って、そんなことはないでしょうね(笑)。

👉 毎月新聞でもお伝えしてるけど、中植激筆のフォックスコミックが、全国の店頭で無料配布されるぞ。ニンドリのVol.72〜75までの連載を1冊にまとめた「愛蔵版」なのだ。この号が発売される頃には店頭に置かれる予定なので、ニンドリ片手に、ゲームショップへ急ごう!

8年間で変わるのは、フォックスたちの年齢だけではない。たとえば同じように見えるアーウィンも、N64版、中植コミック、キューブ版と時間がたつにつれ、進化しており、デザインも大きく変わってきているのだよ



Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

『ゼルダの伝説GC』はどんなストーリーなんですか?

秋田県・Mr.ドナルドさん

A 『ゼルダ』はホントに面白いですよ〜。

で、今回、導入部分がいよいよ明らかになりました。物語は、大海原に浮かぶ小さな島が最初の舞台で、そこに海賊が突然現れ、リンクが大変なことに巻き込まれて、新たな冒険がはじまるんです。最初の舞台はちっちゃい島ですけど、そこで終わるわけはないですよね。大海原を船で渡ったり、いろんな島を見つけたり、出会いや別れがあったり、風の影響でさまざまな出来事が起こったり…といったストーリー展開になってるんです。今回は、久しぶりに『ゼルダ』の画像を公開しましたが、これまでのリアル系のリンクが好きだった人にとっては、今度のリンクに対して違和感を感じることもあるかと思います。でも、今作で大きく絵柄が変わったのは、そうするだけの理由があったからなんですよ。実はこのような絵は、ゲーム性にしっかり直結してるんです。ということで、今回はここまで!(笑)。あまり先のことをお話すると、開発から怒られるんですよ〜。続きの話は来月しゃべれるかな?(広報)

👉 広報さんのケチ(笑)。でも、『ゼルダ』って、発売前にいろんなことを思いめぐらせることも楽しみのひとつなんですよね。わずかに公開された写真をじっくり見ながら、あーでもない、こーでもないと考えるのは、一種の謎解き。なので、『ゼルダの伝説』というゲームは、もうすでにはじまっているとも言えるのですよ。



祝!発売日決定!!

祝!発売日決定!!12月13日にいよいよ『ゼルダ』が発売されるのだ! 全国で、ワクワク虫やゾクゾク虫が大量発生しそう。早く(仮)をとってね

Question 5 ニンテンドーゲームキューブ

『ゼルダの伝説GC』にもコッコは出てきますか?

静岡県・ジローさん

A あははは、どうなんでしょう(笑)。

ニワトリのコッコは『時のオカリナ』に登場しましたが、『ムジュラの仮面』には出てきませんでしたよね。なので、絶対に出てくるキャラではないと思いますが…。でも、今回はこぶたちゃんが登場しますよ!(笑)。このこぶたちゃん、普通に近づくとブーブー逃げちゃうので、木陰からホフク前進で近づいて、後ろからパッと飛びついて捕まえるといいんですね。あと、こぶたちゃんのいるあたりは草がぼうぼう生えていて、草の刈りごたえがあるんです。だから、パワーアップした回転斬りをガンガンやると、どんどんルピーが出てくるんですよね(笑)。(広報)

👉 今回の『ゼルダ』は、表情の表現力が大幅にパワーアップしているだけに、コッコさんにもぜひ再登場してほしいのだ。コッコさんを斬りつけると、すさまじい形相で襲ってきそう。ああ、早く襲われたい…。あと、動物キャラで気になるのが、エポナ。今作の舞台が大海原なだけに、名馬が大活躍する場面はないのか…?



抱え上げたこぶたちゃんはどうすればいいの? 教えて、はなたれ小僧!

ハミダシ質問箱

『マリオサンシャイン』はシリーズ化するのですか?(新潟県・大岩ユウシさん) わかんないですね〜。マリオシリーズとしては続いていくと思いますけど、舞台が南の島で同じような設定になるのか、これから検討していくことになるでしょうね。(広報)

ハミダシ質問箱
モンテマンの正体は誰ですか？（埼玉県・PKルイージさん）　開発スタッフに聞くと、「さすらいの走り人」なんだとか（笑）。何かをかぶらせたら誰かさんに似てませんか？（広報）

Question 6　ニンテンドーゲームキューブ

どうして『マリオサンシャイン』ではマリオは英語をしゃべってるの？

岐阜県・かよこさん

A　マリオってもともとイタリア系アメリカ人なんです。

だから、「どうして？」って言われても、「だってアメリカ人なんだもん」ってお答えするしかないんですね（笑）。ま、現実的な話をすると、『スーパーマリオ64』のときに、チャールズ・マーティネーさんの声が、「マリオにピッタリだ」ということになったんです。それで、ずっとその声優さんにお願いするようになったわけですね。『マリオ』シリーズはワールドワイドで販売しているソフトですので、共通の声を使っていこうということでもあるんです。だから、『マリオテニスGC』など、これから発売されるソフトについても同じ声優さんが使われることになると思いますよ。（広報）

☞ アメリカでも発売され、絶好調の売れ行きが伝えられる『マリオサンシャイン』（毎日新聞参照）。日本でも、8月末までに80万本を出荷し、アメリカに負けず劣らずがんばっているんだけど、日経産業新聞（9月6日）の「産業天気レビュー」というコーナーで気になる記事が。ここでは、好調なゲーム業界について書かれていて、勢いのあるPS2、オンラインゲームに注力しようとするXboxに続き、我らがゲームキューブについてもふれてるのだ。その部分を紹介すると…。「任天堂の『ニンテンドーゲームキューブ』が話題を呼んだ昨年に比べ、今年の年末商戦はインパクト不足が否めない。夏商戦でも50万本超のヒットタイトルは出なかった」。おいおい、年末に『ゼルダ』や『bio 0』などの期待作が続々登場するというのに、インパクト不足だとぉ～!?　もう、この記事を書いた記者に回転斬り&PKサンダーを見舞ってやりたい気分。ゲームのことを知らない記者が増えてるのかなあ。

Question 7　ニンテンドーゲームキューブ

『マリオカート』って開発してるんですか？

千葉県・船橋さん

A　もちろん研究と開発をやってます。

『マリオカート』のN64版は、全世界で980万本も出ている超ヒット作なんです。そのソフトのシリーズがキューブで出ないなんてことは、まず考えられないですよね。それに事実、宮本も「作ってます」と発言していますし。ただ、『マリオカート』って、N64版でゲーム性が完成したようなところがあるでしょう？　アイテムをとって、ライバルのじゃまをしたり…。キューブ版では、コースを新しくしたり、グラフィックをキレイにしたから、楽しくなるかと言えば、そうじゃないと思うんです。それで、このソフトの新機軸を生み出すために、いま、宮本ら開発スタッフがいろんな実験をしてるところで、大いに期待していただいていいと思います。たぶん、ビックリするようなことができるようになりますよ（笑）。

☞ キューブ版の『マリオカート』は、昨年のE3でちょこっとだけ画像が公開されただけで、それも、E3のためにイメージムービーを作りましたって感じの映像だったのだ。なので、ここでは勝手な想像を。キューブ版の『マリオカート』は、たぶん『ゼルダGC』のように、「トゥーンレンダリング」の技法を使ったゲームになると思われるのだ。そうなれば、キャラクターの表情だけでなく、カート自体の表現も多様になって、カートバトルもめちゃくちゃ楽しくなりそう。それに、『マリオカート』シリーズのCMって、ずっとアニメを使ってるでしょ？　なので、この推理、かなり高い確率で当たるのではないかと…（はずれたらゴメンね～）。



『マリオカート』も一種のパーティーゲーム。ということは、来年の年末あたりを目標に開発中？（イラストは『マリオカートアドバンス』のものです）

Question 8　ニンテンドーゲームキューブ

小学生が『エターナルダークネス』をやっても大丈夫？

北海道・たくろんさん

A　ちょっと難しい質問ですね…。

このゲームには、暴力的な表現や出血シーンなどのショッキングな表現がありますので、ハッキリ言って低年齢の方にはオススメできないでしょう。小学生がプレイするのを禁止しているわけではありませんが、少なくとも1人だけでプレイするのは、絶対に避けてほしいですね。必ずお父さんやお母さんがそばにいるなかでプレイしていただきたいというか…。でも、このようなソフトの面白さは、小学生くらいの年齢では、理解するのが難しいかもしれませんね。たとえばこのソフトのストーリーを端的に言うと、「数千年の歴史のなかで、過去・現在・未来・無意識が錯綜する12の章の幻想的な物語」というものです。ですから、こういった世界観を理解し楽しめる年齢の方々に遊んでほしいと思います。（広報）

☞ ゲームで、よく使われる「大人向け」と「子ども向け」という言葉。でも、この言葉を定義するのはホントに難しいと思うのだ。小学生だからダメ、中学生になったらOKというのも、ヘンな話。人それぞれ個人差があるわけで、カンタンに分けられる話ではないでしょう。というわけで、今号のアンケートで、『エターナル』や『バイオ』のような怖いゲームは「何歳からならプレイOK？」という質問を入れたので、読者のみなさん、ご協力をお願いしますね！



「エターナルダークネス」のパッケージには、「このゲームには、銃撃、暴力、出血などのショッキングなシーンが含まれております」というメッセージが入る予定

Question 9　ニンテンドーゲームキューブ

米国で11月に出る『メトロイドプライム』がどうして日本では今冬？

山形県・江原智憲さん

A　米国には圧倒的な支持者が多いんです。

だから『メトロイドプライム』は、アメリカ人にとって、強力なキラーコンテンツなんです。なので、今年のクリスマスシーズンに、どうしても発売する必要があるわけです。で、日本での発売は、ローカライズ（日本語版への移植）が終わってからということで、「今冬」になってるわけです。その代わり…と言うのも何ですが、日本では『ゼルダ』が先に出るわけでしょう（笑）。アメリカでは来年発売の予定になっているわけで、たぶん向こうの人は、「どうして日本での発売が先なんだ!?」って、怒ってるかもしれませんね（笑）。（広報）

☞ 前にも書いたけど、『メトロイド』の新作が発売されるのは8年ぶりのこと。だからこそ、発売日が決まらずに、ただ「今冬」とだけアナウンスされてることに、多くのファンたちがやきもきしていると思うのだ。でも、発売中止になるようなソフ

トじゃないし、「発売されるのをワクワクしながら待つ」のもいいんじゃないでしょうか。あせらずいきましょ。



今月も新着の画像が届かなかった、「メトロイドプライム」。なので「今冬」と言っても、年内の発売はたぶんないでしょう

Question 10　ニンテンドーゲームキューブ

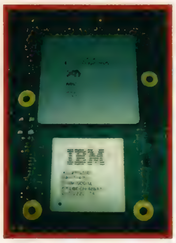
GCに貼ってあるATiのシールは何ですか？

熊本県・なんちゃって貴公子さん

A　GC開発に関わった企業のマークです。

ゲームキューブというのは、世界中のベストテクノロジーパートナーとで共同開発をした最高技術の結晶なんですね。たとえばプロセッサー技術ではIBMさん、DVD技術では松下電器さんといった、世界的な企業の協力をいただいて、ゲームキューブが完成したわけなんです。そのような協力企業のひとつに「ATi」という会社があって、グラフィック関係の技術で大いに協力をしていただいてるんですね。『スターフォックスADV』のグラフィックが素晴らしいのも、この会社のおかげと言っても過言ではないと思いますよ。（広報）

ATiはカナダのトロントに本社を持つ会社。もともと、N64のグラフィック技術を担当していたArtXという会社があって、ゲームキューブの開発にもずっと関わっていたんだけど、キューブ発売前に、ATiと合併したというわけなのだ。それにしても、コラボレーションはソフトだけでなく、ハードが先行して行われていたということなんですね。



キューブの基盤の写真。上部に見えるのが、ATiの技術を結集したグラフィックチップ「フリッパー」。NECのロゴも小さく入っていて、製造はこの会社が担当

Question 11　ゲームボーイアドバンス

SFCソフトのGBA移植についてどう思いますか？

神奈川県・T.T.Rさん

A　とても大切なことだと思います。

スーパーファミコンから移植されたソフトは結構出ましたけど、発売から何年もたってて、そのソフトを遊んだことのないお客さんもいらっしゃるわけです。いま、「大きな古時計」という歌が大ヒットしていますけど、素晴らしいものって、何年たってもいいと思うんですね。その意味で、スーパーファミコンの名作をGBアドバンスという携帯ゲーム機で遊べるようになるのはいいことではないでしょうか。ゲームの本質である「触って楽しい」というのは普遍だと思うんですよ。もちろん、スーパーファミコンからの移植ばかりではなく、任天堂としては、完全新作タイトルも開発していますので、今後の発表を楽しみにしてほしいですね。（広報）

これまで、テレビの前じゃないと遊べなかったスーファミソフトが、GBアドバンスで遊べるようになるというのは、ホントに歓迎すべきこと。宮本さんも、「モバイルスーパーファミコン」という呼び方をしていたと思うけど、まさにそんな感じなのだ。だから、どんどん移植してほしい。とくに携帯ゲーム機ではもってこいのRPG。『MOTHER』よ、出よ！



任天堂とスクウェアの関係が回復したおかげで、『FF』の旧作もGBアドバンスに続々登場するかな？（写真は『FFクリスタルクロニクル』）

Question 12　ゲームボーイアドバンス

『伝説のスタフィー』のCMは何パターンあるんですか？

和歌山県・なぎさっちさん

A　2パターンありますね。

「テンカイ編」と「クジラ編」です。このソフトは新規タイトルとしては、とても好調に売れています。最初は「カービィとどこが違うの？」みたいなことも言われたりしたんですけど、「ストーリーが大変おもしろい」と評価してくださる人もいて…。アクションゲームですから、ストーリーは要素として大きくはないのですが、スタフィーがテンカイから落ちて、家族と離ればなれになり、それで、なんとかして戻りたい…。そのへんが、「みなしごハッチ」みたいな感じで、ユーザーの方のモチベーションを高めてるようなんですね。それに、スタフィーって、変身もしないし、武器も使わないんですけど、そこがかえって健気な感じで、プレイヤーの心をつかんでるようなんです。さらに、制作期間がとても長かったので、操作性など、ゲームとしての完成度がとても高く、本当にいいゲームになっていると思いますね。（広報）

『スタフィー』の取扱説明書を見ていて、ビックリ。なんと、スタッフにあの横井軍平さんの名前が！ 横井さんと言えば、『ドクターマリオ』やゲームボーイなど、数々の名作を生み出したお方なのだ。96年に任天堂を円満退社し、その翌年に交通事故で不幸にも亡くなってしまったのだけど…。『スタフィー』の基になったゲームは、横井さんが開発一部の部長をやっているときから構想がありまして、当時のスタッフに敬意を表して、取説にいれたようですね」（広報さん）。それで、『スタフィー』のエグゼクティブプロデューサーが、岩田社長ではなく山内前社長になっているわけだ。任天堂の粋なはからいに、めちゃくちゃ感動！ いい話です。

ハミダシニュース

『マリオパーティ4』はハドソンと作ってるの？（大阪府・ラ★パンマンさん）

そうですね。『マリオパーティ』シリーズはハドソンさんとずっと共同製作しているんですね。（広報）

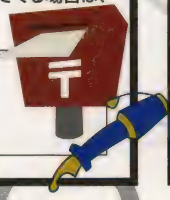


「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん 03(3556)3287



任天堂の似顔絵箱



「桜井さんにありがとうと言いたくて」スマブラコンサートのその日に描いてくれた似顔絵です。（埼玉県・相澤ともねさんの作品）

村じまんフェスタに集った、400を越える作品を大紹介!!



広めよう『森+』の輪 Vol.5
応募作紹介!
おうぼさくしょうかい

ファミコン家具100名プレゼントに応募してくれた400以上の作品のなかから、とてもスバラシイ村を大紹介!

優秀賞　和歌山県／神吉かよさん

仲良しカップルの村



仲のいいカップルが、ひとつの村で楽しく過ごしているという、とってもうらやましい状況です。女性らしいかわいい彼女のお部屋と、和風で渋好みな彼氏のお部屋が対照的で楽しいです。お邪魔みたいで、お出かけに行きにくい気も…。



↑彼氏の部屋のドアにはルイージの顔が。彼女の部屋にはマリオの顔がデザインされてます

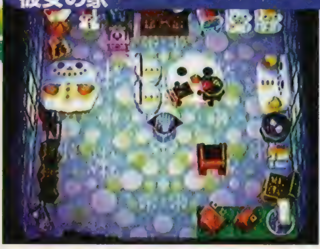


↑2人の部屋とは別に、ファミコン家具がズラリと並んだ娯楽ルームもあるようです



↑「K・F・C」とは「けけファンクラブ」のこと。土曜日はこれを着てライブに行くのだ

彼女の家



↑1Fは何度も雪だるまを作って手に入れたという、非売品の雪だるまシリーズがズラリ



↑2Fはシンプルだけど、ひな壇やキッチン、冷蔵庫など、女の子っぽいアイテムが

彼氏の家



↑余計なものが置いてない、シンプルな和風の庭。落ち着いた感じがします



↑2階も渋い! コタツに入ってナベをつつきながらテレビを見るっていうスタイルだね

優秀賞　滋賀県／宮田耕二さん

N&Gキューブな部屋



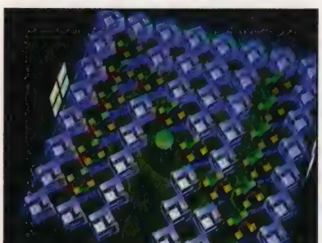
ものすごい数のGキューブとNキューブ!! なんとも壮観です。しかも、ただ並べてあるだけじゃなくて、Gキューブの中にNキューブで「N」の文字が描かれています。



↑このままじゃ部屋に入れないよ!! ってぐらい並んでます。まさに足の踏み場がない!

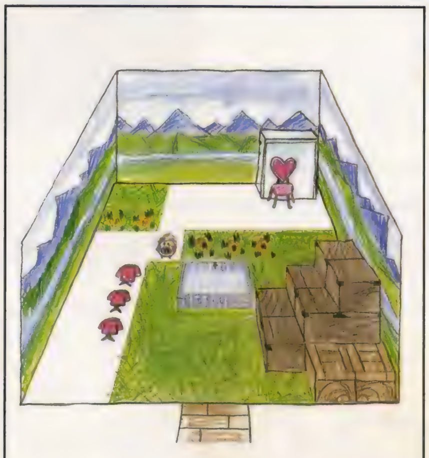


↑ご満悦です。いやはや壮観ですなぁ



↑ね、ちゃんとNの文字になってるでしょ?

ニンドリ賞　千葉県／篠崎真輝さん



↑ちなみに、後ろ向きの「ロイヤルなほんだな」の前に「ラブリーチェア」を置いて、コウビ場をイメージしたそうです

動物番長部屋



これはちょっとしたアイディアものです。あの『動物番長』のステージをお部屋に再現。ゲームの中に別のゲームが入っているという感じです。「ブタのちょきんばこ」が主人公、「ざっそうのもけい」がオヤツ草、「はーとのふく」がモテかけらで「ゆぶね」がオアシス。「かいだんだんす」と「みかんばこ」は岩場をイメージして配置したそうです。

優秀賞　栃木県／広瀬めぐみさん

エキゾチックな空間



チャイナ風にとってもキレイにまとまったお部屋。エキゾチックな香の漂う、異国情緒あふれるお部屋です。マイデザインのチャイナドレスもとってもいい感じだよね。



↑マーライオンがお出迎え。自作のチャイナドレスがとってもかわいらしいです



↑お香のかおりが漂ってきそうな雰囲気。こんなお部屋でうつらうつらとしてみたい!



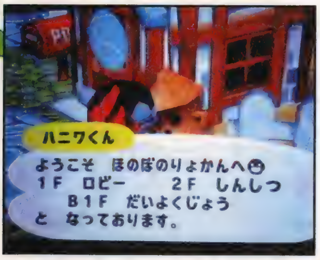
↑2階もとってもエキゾチック。チャイナドレスの色違いが飾ってありますね

優秀賞　愛知県／滝　翔太さん

ほのぼの旅館



テレビの画面を直接写真にとって送ってくれた作品。旅館というコンセプトで家具が配置されていて、どこかほっとするお部屋です。地下の大浴場、1階のロビー、そして2階の落ち着いた寝室。この村に遊びに来たら、ここに泊まってみたいよね。



↑ハニワくんに話しかけると、旅館の説明をしてくれます。「ほのぼの旅館」というらしいぞ



↑1階のロビー。みんなで食事もできるし、お酒なんかも飲めちゃいそう



↑2Fの寝室。シンプルで落ち着いた雰囲気です。お客さんはここに泊まれるんだね



↑地下の大浴場。浴場の空間を広げすぎずに、ピンポン台を置いたところが旅館っぽいです

優秀賞　福岡県／高橋並子さん

マリオなデザイン



ふくとカサ用のマリオなマイデザインと、かんばんを合わせて作ったマリオの巨大絵。マリオのふくは、頭の上にきれいにデザインが収まっていて、いい感じです。でもこれは男の子向きのデザインかも知れないね。おまけ的についていた、「ヤンキーのふく」も、頭だけじゃなくて、ちゃんと服にも気を遣っていて◎。



↑マリオのマイでザイン。キャンパス一杯に顔が描かれています



↑マリオの巨大絵の前で、マリオの服を着ています。ここには村の住人が集っていました



↑まりおなふくは、住人の間で流行しているみたい。カサに貼ってもかわいいね



↑ヤンキーの服。頭のそり込みだけじゃなくて、服も襟付きのデザインに仕上がってます

優秀賞　神奈川県／猫家さん

自作のかわいいゆきだるまテーブル



手作りのゆきだるまテーブルの写真を送ってくれました。テーブルの他にも、以前ニンドリで紹介した、中植せんせデザインのゴショッカーなぼうしも作ってくれました。





↑←お手製のゆきだるまテーブルとゴショッカーのぼうし（女の子用）

自分の村をみんなに見せよう！『村じまん』大募集!!



「村じまんフェスタ」コーナーでは、みんなの村をどんどん紹介しちゃいます。賞品などはないけれど、みんなで『どうぶつの森+』を心ゆくまで楽しみましょう! 右の注意書きを読んで、ビデオや写真で投稿してください。送るときには、必ずどんな作品なのかというレポートを添えて送ってください。

●**あなたの村を見せてください!** ゲームキューブにビデオをつなぎ、あなたの村を録画したものを送ってください。みどころなどのレポートも付けてね。

●**『森』な風景を見つけてください!** あなたの身の回りには『どうぶつの森』を感じるモノや風景はありませんか? みつけたら写真に撮って送ってね。

●**手作りな『森』を発表しよう!** 自作で描いた絵や、自分で作ったお手製の作品など『どうぶつの森』に関する手作り作品を、実物か写真で送ってください。(ただし送っていただいた作品は、原則として返却できません)

あて先

〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係



●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤

NO.00005

前号から波紋を呼んだ「ポケモンセンターナゴヤ」の詳細がついに明らかに（まあ、過去のことは忘れましょうよ…）。そのほかポケモンカードやポケモンミニの新作も紹介するぞ！

トピックス ポケモンセンターナゴヤ　10月11日についにオープン

東京、大阪に続き、国内3店舗目となる「ポケモンセンターナゴヤ」が10月11日にオープンする。場所は名古屋市の中心地である、栄町・大通公園沿いに誕生した立体型公園「オアシス21」内の商業スペースで営業される。オープン当日はプレゼントを配布したり、限定グッズが販売されたりと、お得なイベントが盛りだくさんだ。

新ポケモンがロゴに

各ポケモンセンターのロゴには、かわいいポケモンたちがマスコットとして登場しているが、ナゴヤ店では新ポケモンのミズゴロウの姿を確認。オープンする「オアシス21」が水と緑をテーマにした施設なので、くさタイプのチコリータと、水タイプのミズゴロウが抜擢されたとのことだ。

詳細はP48にて



←ミズゴロウはGBA『ルビー・サファイア』で登場する新ポケモンなのだ



先着プレゼントや限定グッズも企画中

当日は来店した人に記念のステッカープレゼントがあり！　どんなデザインかはもらってからのお楽しみだ。またナゴヤ限定の記念マグカップが入った「ハッピーバック」（3000円）も、数量限定で発売されることが決定したぞ。

先着20000名に記念ステッカーをプレゼント

豆知識「オアシス21」ってナニ？

オアシス21は都心の新しいシンボルゾーンの創出を目指し、公園と店舗、バスターミナルが一体化した交通の便もよい新しい観光スポットとして注目される場所です。地球に負担をかけない新しい試みがいろいろ試されており、下記の公式HPではそれらの仕組みや施設の紹介などもチェックできる。

●HPアドレス●
http://www2.ocn.ne.jp/˜sakaesin/

アクセス

オープン：10月11日（金）　PM2：00～
住　所：名古屋市東区東桜1丁目11番地1号　オアシス21
名鉄瀬戸線「栄町駅」／地下鉄東山線「栄駅」より徒歩3分
地下鉄桜通線「久屋大通駅」より徒歩5分
営業時間：AM10:00～PM9:00　年中無休（元旦のみ休業）
お問い合わせ：0120-049-725（平日/AM11:00～PM6:00）

vol.78にてオープンレポートを決行

ポケモンカード ポケモンカードe　拡張パック第5弾「神秘なる山」発売



ポケモンカードe 拡張パック第5弾 神秘なる山
はるかなる大陸最高峰。目指すは、いにしえの神殿へ…

カードeシリーズ第2弾から始まった「謎の大陸の冒険」も、今回でいよいよクライマックス。長きに渡った旅路の締めにふさわしい、新たなカードが登場するのだ。おなじみのアプリケーションも、新作ミニゲームや、さまざまな仕掛けでいっぱい！

謎の大陸の冒険ついにクライマックス

今回の舞台

この地域は半島の遺跡との関係において非常に重要である。東の町、南の半島、西の砂漠、それぞれの地域から見ることのできる峻厳な3つの頂をもつ山を中心に南北のラインを引いたときに、同一ライン上に海の遺跡と山の神殿があることが確認できる。これらの遺跡は、時代的にも同一であることが確認されている。





↑→10月4日発売予定。各パック5枚入りで価格は191円（税別）



←新しいミニゲームとなる「クキとりごっこ」。カモネギを操作するのだ



↑「うねポケ」にはゴースト登場

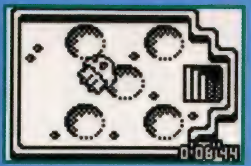
コードを読み込んでミニゲームも！

ポケモンミニ 最新作はトゲピーが主人公

10月18日にポケモンミニ、久々の新作が登場。この『トゲピーのだいぼうけん』では、250フロア以上のステージを、トゲピーを転がしてゴールに導くのだ。



←仕掛けいっぱいのタワーの中を転がるぞ



←10月18日発売予定で価格1200円



コロコロ転がりながらタワーを脱出する

10月18日発売予定

ビデオDVD 早くも金銀編2、3巻登場

レンタルビデオシリーズの「ポケットモンスター2002金銀編」の新作、②③巻が早くも登場。各巻に3話ずつ収録されている。

・9月27日（金）よりレンタル開始（VHSレンタルオンリー）
・各巻約70分　各巻3話収録



9月27日から2巻同時にレンタル開始

今すぐクリック！ポケモン・リンク 「ポケモンカード」なら何でもおまかせ

今回紹介するポケモンカードの公式HPは、初心者にもやさしいルール説明や、イベントのレポート、新作カードの紹介など、公式だけあって情報はピカ1！　メールニュースに登録すれば、最新情報がメールで送られてくるぞ。



➡ポケモンカードのファンクラブなどもある。会員ならではの特典なども多数あり

イベントレポートも



↑これまでに行われてきたイベントのダイジェストがチェックできる

アドレス＊ http://www.pokemon-card.com/

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

ポケモンセンターサッポロ　9/30まで！

9月の土、日曜日はピカチュウと一緒に写真を撮ったり、その画像をマグカップにプリントするサービス（有料）をやっているよ！

●ポケモンセンターサッポロ●
札幌市中央区北3条西1-2-9
■ 営業時間
8：00～21：00
■ 交通
新千歳空港からバスで1時間
JR札幌駅から徒歩で7分
地下鉄東豊線札幌駅21番出口から徒歩1分



↑札幌全日空ホテル内にオープンした店内にはオリジナルのグッズがいっぱい

秋に重宝する新作パーカー2種類登場

秋の行楽シーズンに活躍しそうな、ジップアップ式のパーカーが登場した。2色用意されたパーカーには、ポケモンのシルエットや英語版図鑑のイラスト付き。

バック



↑オレンジ3500円、グレー3900円

フロント



←オレンジは子供用でグレーはSとLを用意

グレーのフンイキがバツグン！

シリーズ化はあるか？

現在は2種類のみだが、シックなデザインのパーカーは人気が出そう。ほかのポケモンのイラストも着てみたいし、人気が出れば定番グッズに!? …まあ、あくまで個人的な予想ですが。

映画で活躍したポケモンたちのミニグラス

今年の映画で活躍した新しいポケモン3体「ソーナノ、バルビート、ヨマワル」とピカチュウが楽しくプリントされたミニグラス3個セット。どれもかわいいグラスセットは9月27日発売予定。



3つのグラスがセットに

↑イラストは「ポケドール」シリーズのものを使っている。価格は1280円



CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.5. カプコンマニア必見情報!

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

CAP NEW かぷにゅう カプコンなんでもニュース

東京ゲームショウのカプコン最新情報 まだ間に合う! 幕張メッセへゴー!!

東京ゲームショウ2002 カプコンブース最新情報　プレイアブルなゲームやグッズ販売情報からイベントまで!

9月21日から2日間、幕張メッセで開催されている東京ゲームショウ。カプコンブースでは、ゲームの最新映像がつまった「CAMPCOM SPECIAL DVD」も無料配布される。今からでも遅くない! 幕張メッセへ急げ!!

物販ブースには先行販売品も登場!

物販ブースでは、先行販売品を含め、音楽CD、関連グッズ、フィギュアなど多数の商品が勢揃い! 販売商品のほんの一部を紹介するぞ。

商品名	価格
カプコンミュージックジェネレーション　ファミコン音楽全集　ロックマン1~6	5040円
ロックマンアニメーションDVD 星に願いを	5040円
STARS TシャツVer.0 黒・白・OD（各S・M・L）	4800円
バイオハザードTシャツ 長袖JHONE DOE 黒・白（各M・L）	4800円
スーパーエクセレントドール キャミィ限定黒色	6800円

※価格は税込み価格。定価設定はTGSでの販売定価です。

テーブルゲームスタジアムではCatanのトーナメント大会など

テーブルゲームスタジアムのCatanブースでは、初心者のためのティーチングコーナーを始め、素敵な商品がもらえるサイコロゲームやトーナメント大会が開催される。さらにCatanの強者のカプコン社員が、キミの挑戦を待っている! あのゲームクリエーターと対戦ができるかも!?

NTT DoCoMo ブースに、浦沢賀奈さんの春麗が参戦!

NTT DoCoMo ブースでは、カプコンのi-アプリゲーム「ガンスモーク」と「魔界村」を出展。さらに、ブースのイベントステージでは、本誌でもおなじみ浦沢賀奈さんの春麗も登場! 会場で時間をチェックして見に行こう!!

カプコンブースには『biohazard 0』と『逆転裁判2』

カプコンブースでは、話題の新作2タイトルがプレイアブルで出展される。さらにカプコンゲームの映像が詰まったDVDも無料配布されるぞ!!



↑注目の『biohazard 0』



↑期待の『逆転裁判 2』も、GBアドバンスでプレイアブル出展される

『エグゼ3』と『エグゼ トランスミッション』はキッズコーナーで!

期待の高い『エグゼ3』と発表されたての『ロックマン エグゼ トランスミッション』がプレイアブルで出展。プレゼントがもらえるイベントも開催されるぞ!



↑『ロックマン エグゼ トランスミッション』



↑あの『ロックマン エグゼ3』も登場!

インターネットで『逆転裁判 2』の体験版を遊ぼう! 全国のGAME TSUTAYAで無料レンタルも!!

めでたく発売日が10月18日に決定した、期待のアドベンチャー『逆転裁判 2』。なんとインターネットのウェブサイトやGAME TSUTAYAで配られる体験版（PC用CD-ROM）で、いち早くプレイできるのだ!



←ウェブの体験版ではアンケートも実施中。ぜひ体験しよう

インターネットで体験

『逆転裁判2』の公式ホームページ[http://www.capcom.co.jp/saiban2]では誰でも気軽に体験版が遊べるぞ!



GAME TSUTAYA で体験版の無料レンタル

全国のGAME TSUTAYAでは、『逆転裁判 2』のPC用CD-ROMを無料レンタル中（一部取り扱っていない店舗もあります）。体験版はもちろん、前作のダイジェストムービーや壁紙集、キャラクターボイスが収録された豪華なものなのだ。なお、SHIBUYA TSUTAYAでは、無料配布も行っているのだ!



←これが無料レンタル中の体験版。かっこいいディスクの中には、豪華な内容が詰まっているのだ

お便りのあて先　カプコンゲームのイラスト、カプコン広報の萩原さんへの質問、このページでやってほしい企画などを募集しています。他にもコーナーへの感想など、どしどしお手紙を送ってください。お待ちしています!!

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2 第こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

カプコンアーケード情報 アーケードイズム
ARCADE-ISM

アーケードに新作の対戦格闘が登場!
『CAPCOM FIGHTING ALL STARS』

カプコンの対戦格闘ゲームに、新プロジェクトが発動! ゲームショウとアミューズメントマシンショウで緊急公開! ダイナミックな3D対戦格闘で、おなじみの格闘キャラの他に新キャラも多数登場する。稼動時期は今のところ未定だ。



↑リュウ対D.D.。フルポリゴンで表現した対戦格闘ゲームなのだ



↑ガイル対ストライダー飛竜。ガイルのソニックブームが発動したところか



↑新キャラのルーク対春麗。ゲームショウやAMショウでいち早く体験しよう!!



ルーク



イングリッド



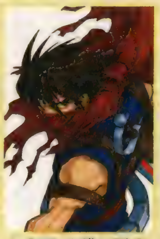
D.D.



リュウ



春麗



ストライダー飛竜



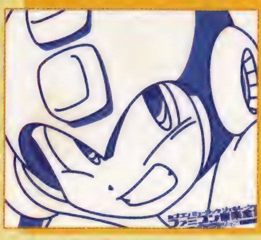
ハガー

カプコン公式通販サイト最新情報
e-カプコマニア
e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]



ナビゲーター | e-カプコン 浦沢賀奈さん

今回は東京ゲームショウで先行販売のサントラCD「ロックマン1～6」とアニメーションDVD「ロックマン 星に願いを」をご紹介しちゃいます! ショウの会場で手に入れられなかった人、e-CAPCOMでも近日予約を開始しますのでお楽しみに。詳しい発売日などは「e-CAPCOM」のHPをチェックしてね。



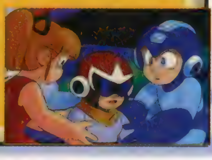
カプコンミュージックジェネレーション
ファミコン音楽全集　ロックマン1～6
価格：4800円（税別）

音楽+効果音をフル収録したCD3枚組。特製ケースと、「ロックマンメガミックス」を執筆した有賀ヒトシ先生の描き下ろしイラストもあるブックレット付き!



ロックマンアニメーションDVD　ロックマン 星に願いを
価格：4800円（税別）

1995年に「日本の文化を外国人に紹介する映像作品」として制作されたロックマンのアニメーション。英語と日本語の音声切り替えも可能で、日本語版のロックマンの声は、椎名へきるが演じている。全3話で合計90分の作品。



携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!
ケータイ マニアックス
着メロ&待ち受け画面からオリジナルゲームまで

待ち受け画面や着信音をゲット!「着音画報」最新情報!

定額料金で、待ち受け画面や着メロやキャラクターの声などが取り放題の「カプコン着音画報」。毎週更新されているので、飽きがこないのが魅力。さらに、東京ゲームショウ期間中は、特別企画を開催。クイズに答えて特別な待ち受け画像を手に入れよう! 詳しくは「着音画報」にアクセスしてね!

キャラゲット



↑『ヴァンパイアセイヴァー』のデミトリ。新着画像だぞ



↑『逆転裁判』主人公の成歩堂龍一。「異議あり!」のポーズ



↑ゲームキューブの期待の新作『biohazard 0』のロゴ

NEWなメロゲット

- 『ストリートファイターZERO 3』ケン
- 『バイオハザード 3』オープニングムービー
- 『ロックマン エグゼ3』潜入!
- 『ロックマン 4』ワイリーステージ1
- 『逆転裁判』捜査
- 『ヴァンパイアハンター』フォボス etc..

NEWな声ゲット

- 『ロックマンX』シリーズ　シグマ「くらえ」「失せろ」
- 『CAPCOM VS. SNK』　リュウ「いつでもこい」「うけてたとう」
- 『CAPCOM VS. SNK』　ケン「どうしたどうした」「神龍拳」　etc..

アクセス方法

i-モード：i Menu⇒メニューリスト⇒着信メロディ/カラオケ⇒ゲーム⇒カプコン着音画報
J-スカイ：J-スカイメイン⇒着信メロディ⇒ゲーム・パチンコ⇒カプコン着音画報
EZウェブ：ezインターネット⇒画像・キャラクター⇒キャラクター⇒カプコン着音画報
※利用料金（税別）：i-モード（月額200円）／J-スカイ・EZウェブ（月額150円 メロゲット・声ゲットのみ1曲ダウンロードごとに30円課金）。また、別途通信料金がかかります。



新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂（仮称）

今号にセガのゲーム記事がいくつ載っているのか数えてみたら、なんと9本!! 対して任天堂タイトルは8本。逆転しちゃってます。SEGA DREAMになる日も近い!?

SPECIAL THANKS

SEGA®

キカクNo.1 セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

『スーパーモンキーボール2』のパーティーゲームの中から1本を選び、毎号セガの開発スタジオと対戦。開発スタジオに気持ちよく勝ってもらって、そのうえいろんな相談に乗ってあげるというこのコーナー。今回も気持ちよく勝たせてあげましょう!!

・・・という具合に、ワザと手加減して負けてるんじゃないかと思われがちですが、編集部は本気です。目的はあくまでお宝ゲット。4連敗も何のその、今回もめげずに挑戦するのだ。

セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

これまでの戦績　4戦0勝4敗　連敗記録更新中・・・

今回のお題となるパーティゲームは・・・

モンキーボート



ポイント **ボタンの強弱がそのままオールに反映**
ボタンを押す長さがオールの加減に直接つながるのだ

L、Rボタンでオールを漕ぐ斬新操作の川くだりレース

コントロールスティックを使わず、L、Rボタンでスピードや方向を操作していくという新感覚のボートレース。うまく進めるようになるには、ある程度の練習と慣れが必要になるけど、川をどんぶらこと進む不思議な操作感覚は、体験の価値アリ。



アイテムで一発逆転!

↑アイテムがあれば一発逆転も狙える!?

今回のお相手はセガ・ロッソ コーナー初、社長みずから参加!!

第5戦目のお相手は、GBAで『セガラリー』を発表したばかりのセガ・ロッソ。今回はなんと社長みずからが参戦!! 社長といえば多忙→練習する時間がない→これはチャ～ンス!! しかも今回のボートレースは、ある程度練習しないとなかなか前に進めない・・・。というわけで、編集部セガ破りチーム、最大のチャンス到来!!

セガ・ロッソ対戦チーム

佐々木建仁さん　小林令奈さん





↑佐々木さんはセガ・ロッソ代表取締役社長。小林さんはロッソのパブリシティを担当

試合は一発勝負で、いちばん簡単なコースでスタート。1周目はロッソ小林さんとニンドリ高島が1,2位を争ういい勝負。ロッソ佐々木さんは4位と、ここまでは予想通りのレース展開。しかし、ここで思わぬ事態が!! 4位の佐々木さんが「うずまき」のアイテムを使い、自分もろとも2、3位の高島、ケイ大佐を巻き込み足止めするという作戦に出たのだ・・・!! この狙いは見事に成功、小林さんが独走して1位をゲット・・・。

アイテムで足止め!!!?



↑ロッソの美しい(?)チームプレイが・・・



➡小林さんが見事なオールさばきで、スイスイと1位を独走して・・・

セガ・ロッソ、チームワークの勝利



開発スタジオ
現場インタビュー

セガ・ロッソ

イタリア語で「赤」を意味するロッソ
少数精鋭でチームワークもバツグン

みごとなチームプレーで勝利を飾った佐々木さん、小林さんに『セガラリー』のことをお聞きしました。



↑インタビューを行ったミーティングルームはアーケードの筐体がいっぱいあったのだ

――ロッソの看板タイトルでいきなりGBAに参入ですね。シリーズ最新作と考えていいのでしょうか？

佐々木　今回は『2』とか『3』といった続編だとは考えていないんです。それはなぜかというと、これまでのシリーズは比較的年齢層が高めの人を狙ったものだったんですけど、ゲームが熟成してきて、新しいファンがなかなか入って来づらい雰囲気になってきていると思うんですよ。それは日本だけじゃなくて、ヨーロッパなんかでもそうなんですけど。そこで、もう少し低年齢層のプレイヤーに入りやすい形で『セガラリー』になじんでもらいたいという考えがありまして。そこで、GBAを選んで『セガラリー』を作ったんです。

――　僕らはまだ画面写真でしか見ていないんですが、どの程度のクオリティなのか気になります。

佐々木　雰囲気は本格派です（笑）。画面のほとんどをポリゴンで描いてますし…実物持ってきましょうか？（と奥に消え、開発中のソフトを持って再登場）。

――　（少し遊ばせてもらって）うわ、本当だ。グリグリ動いて、ちゃんとアップダウンまである…。

佐々木　私の中でのセガラリーのコンセプトって、「本物の雰囲気をもったゲームらしいゲーム」って位置づけなんですよ。それはこのGBA版でもまったく変わらず受け継いでいて、大人っぽい雰囲気のなかで、爽快感やスピード感を重視しています。

――雰囲気的には本当にそのままGBAになったという感じですね。

佐々木　そうですね。くわえてGBAならではの遊びである通信ケーブルを使った4人対戦であるとか。やりこむうちに新しいコースが増えるといった要素も取り入れています。

――通信対戦はもちろん1人一画面だから、むしろアーケード版に近い感覚になりそうですね。

佐々木　もともとアーケードのタイトルですし、どちらかというとぶっつづけで遊ぶというより、区切られた時間で遊ぶ感じのゲームなんですよ。メインのチャンピオンシップモードなんかも、1周1分～2分くらいのコースを3～4つ組み合わせたものですから、だいたい5分前後でけりがつきます。「持ち運べるアーケードゲーム」みたいな感じでとらえてもらえればいいですね。

――　他のレースゲームとくらべて、セガラリーらしさとは？

佐々木　ディテールに凝るというよりも、全体的な雰囲気やスピード感といった「らしさ」を重視している部分でしょうか。あとはゲームを進める中でのレスポンスとかを軽快にして、スピーディに進行するように仕上げている部分ですね。

――　GBAを開発してみての印象はどうですか？

佐々木　開発を始めたのは去年の暮れ頃からなのですが、最初はSFCの延長ということで、回転スクロール機能を使ったレースゲームになるのかなぁみたいに考えていました。

それが開発をすすめていくと、いろいろ可能性が見えてきて、途中で3Dのゲームにガラっと変えたんですよ。思った以上に奥の深いハードだなぁ、と感じています。

――　TGSで遊ぶユーザーに向けてメッセージをお願いします。

小林　『セガラリー』を通じてセガ・ロッソを知って頂いて、ロッソの他のゲームも遊んでもらいたいですね。

佐々木　このGBA版が新生『セガラリー』のはじまりになりますので、新しいユーザーのみなさんにもぜひ楽しんでもらいたいですね。まずはゲームショウで、その雰囲気を味わって頂けたらと思います。

セガロッソのインタビューはまだまだ続きます。次回は佐々木さんへの一問一答もあるのでお楽しみに!!

GBA参入第1弾タイトル セガラリー



↑12月19日発売予定。ゲームショウでプレイアブル出展される



↑ロッソのいまのイチオシアーケード、『頭文字D Arcade Stage』。カードを使った新しい遊びが楽しめるレースゲームだ

これまでのおもなタイトル

セガラリー

本格的なラリーのだいごみを重視した、爽快なドライブゲーム。第1作はアーケード。



↑写真はDC版『セガラリー2』

スターウォーズ トリロジーアーケード

スターウォーズ3部作の名場面が楽しめる3Dシューティング。98年にアーケードに登場。



↑迫力のサウンドと、衝撃があるレバーが特徴。ダメージを受けるとレバーに振動が走るのだ

緊急告知

実現なるか!?

セガ プロダクトマネジメント部合同企画

セガサッカースラム ニンドリ杯

参加者大募集

初心者も大歓迎!! セガ本社で体験プレイできるかも!!

ニンドリ編集部がセガと合同で企画中の、このイベントに参加してくれる読者のみなさんを募集します。場所は未定ですが、一定人数がそろえば、セガ本社の大画面プロジェクタでプレイできるかも!? 参加条件は、①「セガサッカースラム」をプレイしたい人、②都内の集合場所まで自分で来られる人。日時は10月の休日を予定しています。参加希望&くわしい内容を知りたい人は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号と参加の意気込みを書いて、164ページのあて先の「サッカースラムニンドリ杯」係まで。追って編集部からご連絡いたします。グループでの参加もOKですよ!!

豪華賞品もバッチリ

参加して好成績をおさめた人には、ゲームソフトなど豪華賞品が当たるチャンスが!!

ゲームの内容はP92へ



↑常識を超えたプレイが続出の破天荒な超人サッカーバトルなのだ

マリオ親衛隊



投稿をしてもらうときに、階級のある人には自分の階級をハガキの裏に書いてもらってますが、本の発売日前に投稿をしたい時に、困る時ってありますよね。そんな時は、例えば「Vol.75号で1等兵」とか書いてください！ それはそうと、しんえいたい初の将軍が誕生しました！ おめでとう!! パチパチパチ！

イラスト：記村 隆鶴

イラストの特大殿堂



群馬県／いたろーさん

◆無理にGCリンクのネコ目を強調せず、自分のタッチで自分なりに描いてくれているところが最高です



香川県／ぼなーか咲川さん

◆うれしそうにお月見をするソーナンスとソーナノ。月にはうさみみを付けたミスターゲームウォッチがいます



栃木県／夢之助さん

◆この色っぽい人は誰だろう…と思ったら、「時オカ」のインパさんでした。夢之介さん的には色っぽいと感じたそうです



東京都／和音さん

◆森にキノコを摘みにいったら、全部キノピオだったとさ。そんな感じのピーチです。なんとなく秋を感じるイラストだね



東京都／桃園らいちゅさん

◆ポケモンたちと一緒に森を探索しているようなワンシーン。森の色とポケモンの色が妙にマッチしています



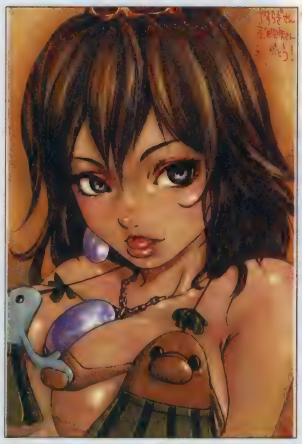
◆しんえいたい史上、初の将軍が誕生しました！ これ以上昇級はしないけれど、将軍としてますます頑張ってね

埼玉県／茉莉花 将軍



大阪府／はるさめまななさん

◆ゼルダ姫を豪華な感じにしたかったということで、ミュシャ風に描いてくれました。ミュシャもいろんな人に影響を与えてるね



北海道／テツカさん

◆もう秋が近いけれど「マリオサンシャイン」は常夏！ ということで、モンテ族のビキニを着たピーチ姫。ちょー色っぺー



神奈川県／泉とうげさん

◆「任天堂ハードで「テイルズ」シリーズが遊べるなんて夢のようです。」だって。ナムコにもガンバって欲しいよね



◆「FFTA」の主人公とチョコボ。アドバンスということで、ガラッと様変わりして、今度の物語は暗くないそうです

三重県／SEALさん



◆食欲、読書、スポーツ。秋をテーマにした「スマDX」のイラスト。なんせもうすぐ10月になるもんね

埼玉県／磐城沙織さん&大阪府／渕崎亜月さん



◆「ポケモン ルビー・サファイア」のかっこよさコンテストの優勝シーンを想像して描いてくれました

山形県／FALCONさん



◆リンクがダークリンクと対面する場面をシリアス調に描いてくれました。リンクよりも剣が難しかったとか

神奈川県／雫さん



◆前作「金銀」から、「ルビー・サファイア」への進化をイメージして描いてくれたそうです

静岡県／鳳隆珀眞さん



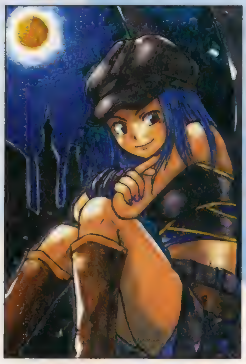
◆本物のカードに大会があるように、「ポケカGB」にも大会があったら…という思いをこめて描いてくれました。続編はでるかなぁ

愛知県／めっきーさん



◆いやはや、ホントにファルコは人気が…と思ったら、コメントには「ペッピーがすき」だってよ。笑いました

栃木県／あちひろさん



◆お久しぶりはウィリーさん、今年は受験生だそうです。「時は流れ、今では弟がニンドリを買っています」だって

千葉県／ウィリーさん

将軍セレクション

オ 親 衛 隊



◆あまりの暑さにマリオは思わず…というワンシーン。こうすりゃ頭もスキッとするでしょうねぇ

愛知県／サルメンカンジャさん



◆「パワプロ9」で最強の千葉ロッテマリーンズを作成中だって。さすが千葉県民、県民愛にあふれてますな

千葉県／えのさん



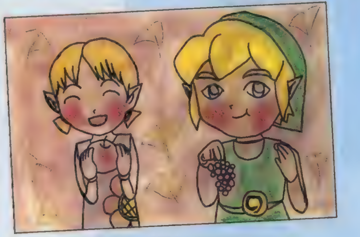
◆中植センセのキャットがセクシーでお気に入りだとか。店頭で配るコミックもぜひ手に入れてね！

熊本県／みらいさん



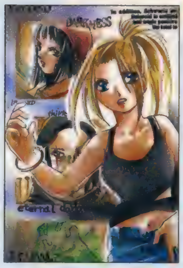
◆「チーズサンドイッチなネス」だそうです。写真を撮ってるのね。「happiness」っていいのもなかなかグーです

北海道／I FISHさん



◆ほっぺがぶどう色にそまってカワイイです！

大阪府／西川裕子さん



◆「エターナルダークネス」は初のイラスト？アメリカでは好評のようですが…

和歌山県／真咲ねむさん



◆「GBAでデビューするからよろしくな！」とナイツが言っているところだそうです

秋田県／HENさん



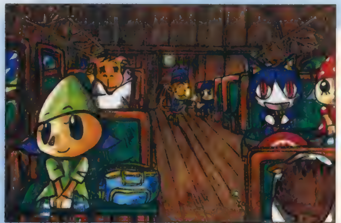
◆「ゼル伝GC」が出る前に「時オカ」イラストを描いておきたかったそうです

千葉県／ササノバさん



◆初めてポンプをみていぶかしそうにしているマリオ。とてもいい表情ですね

愛知県／久留宮弥生さん



◆「森」の列車の風景。期待感がにじみ出てます

兵庫県／ソーナンスみやさん



◆「ルーンII」は期待だよね。前作にもハマったので、今回もじっくりやりたいです

愛知県／HALさん



◆今回はリクエストにお応えして「カプエス」のロックとユリです

大阪府／どせいようたさん



◆オオムラサキ（？）って幻想的な雰囲気をかもし出してくれるよね

千葉県／桜桃小娘さん



◆カービィが何か持ってる…と思ったら、線香花火をしているところみたいです

北海道／ミスタービーンジュニアさん

4コマの長屋



➡「スマDX」のカメラモードって奥が深いもんね。いろんな瞬間が残しておけるし、しかもグラフィックに粗がない！

大阪府／桃姫ユリさん



➡こんなダークリンクはイヤです。戦うこともできないし。なんかこっちまで暗くなっちゃうし。最後の悩みが切実かもね

岐阜県／かよこさん



➡「ただLINKのアップを描きたかっただけ」だそうです。でもなんか、ポップでかわいいのでステキです

北海道／キトウカナエさん



➡え？何？中身?? 外見だけでなく中身も2種類あるわけ、姫って。っていうかインパのエプロンにひと目ボレです

千葉県／犬飼鈴助さん



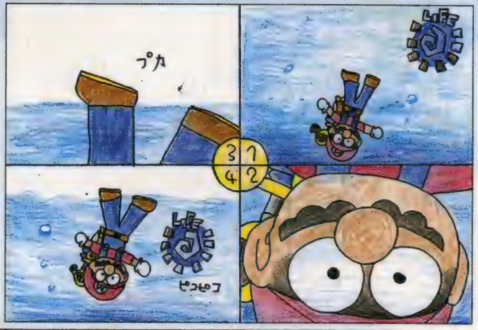
➡なんか心霊現象みたい…。ま、確かに兄さんばっかりズルいと思うけど…

東京都／河村龍廣さん



東京都／なっぴーさん

➡飲んでみてー！どんな味かちょっと試飲したい！ドクターペッパーも顔負けかもしらんぞ



➡昔っから言われ続けている、マリオの七不思議です。体全体で呼吸をしているようですな

京都府／山吹愛さん



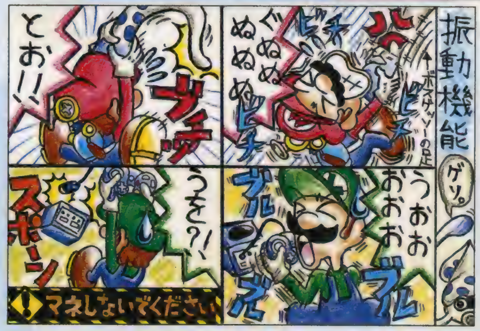
➡どういう意味で勝てないんだか。ほのぼのすぎて勝てないのか、それとも気持ち悪…

岩手県／くりきんとんさん



➡歩いてきた道のりが長いほど気まずいです。一心同体もなかなかツライ？

神奈川県／無人レモンさん



➡これぞ体感！ちゅーても、実際に思わず引っこ抜いちゃった人もいるかもしれないよね

千葉県／タニダニさん



⬆「少しばかり実話です」だって。少しばかりっていうところがなんかいいよね

山梨県／ふぇいくさん

マリオ親衛隊

イラスト高層雑居ビル



↑マルスもロイも、高貴な生まれのおぼっちゃまなんだよね。でも苦労人ですな
滋賀県／緋鷹 要さん

↑「PSO」のダウンロードクエストで、GBAに「ぷよぷよ」がダウンロードできる、なんてのがあるらしいぞ



千葉県／日向宗助さん

↑「エターナルアルカディア」のピアストル。大きなカマが特徴だよね
埼玉県／駄菓子さん



↑「FE封印」のアレンとランス、かたっぽ出陣させると、どうしても一緒に出したくなるね
千葉県／高坂裕子さん



↑秋と言えばやっぱりお月見。月見で一杯はやめられませんなぁ。会社の屋上でやるか…
東京都／おかりなさん



↑「FE」シリーズは、どの作品にも愛着がわくキャラクターがいるよね
熊本県／如月かのとさん



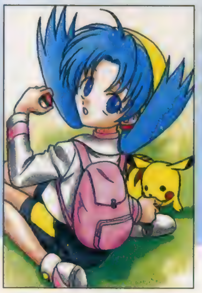
↑「ブラックマトリクスゼロ」のカインとルカ。彼らに待ち受けている運命とは…
兵庫県／ハヅキさん



↑女の子主人公とジグザグマがひざしさん、男の子主人公とポチエナが梅グミさんの作品です
静岡県／ひざしさん＆岐阜県／梅グミさん



↑なにげないことなんだけど、ピカチュウの首の傾げ方がとても気に入りました
東京都／園多香心さん



↑スペースワールドでアミーゴまくろうと思っていた野望がうち砕かれたって。合掌！
東京都／きさらぎ浅黎さん



↑「FE紋章」のマルス。「スマDX」でよりいっそう有名になったよね
神奈川県／天舞 龍さん



↑秋なので「芸術？の秋」という感じで描いてくれたそうです
神奈川県／紫 いるかさん



↑子供リンクと大人リンク。2人が活躍した「時オカ」人気はスゴイです
岩手県／草野りつくさん



↑スターフォックス対スターウルフはGCで実現する？ 答えはナムコが…
北海道／拳 隆美さん



↑「ルーンII」ではキャプチャーがしやすくなっていることを祈ってます
長野県／海さん



↑「ルーン」の新旧2人の主人公を描いてくれました。どっちが好き？
宮城県／氷魚さん



↑「FE封印」のどろぼうさんたち。なんだかんだとお世話になりますね
三重県／高橋夕凪さん



↑「もしこのイラストが載れば霜雪ちゃんにささげます」とのコメントです
和歌山県／横山まりまさん



↑「FE封印」の支援をテーマに描いてくれた作品
神奈川県／李遷ときやさん



↑アニメも楽しみにしているという「Dチル」。ゲームの発売も近いよね
茨城県／いりど梨衣さん



↑なにかと思ったら「ルパンIII世」でした。足～元に～からみ～つく～♪
愛知県／Sevenちょん



↑「FE封印」の面々。好きなキャラクターが大きいのか？ いやでも…
愛知県／ヒノ嵐さん



↑子供リンクと大人リンク、あとGCのリンクだね。GC版楽しみ～
福岡県／東雲 龍さん



↑「ビチスパ」のワールドツアーモードのマイチームだそうです
新潟県／シルビアンさん



↑「スパロボA」の発売日に「A」とGBAを購入したとか
徳島県／霜夜りふるさん



↑友達に「トライフォース」をもらってプレイ中なんだとか。面白いっしょ
高知県／睦月かやさん

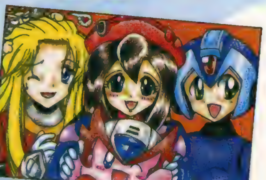


↑サリアが好きなんだね。「載ったら水姫アンナちゃんへ」とのコメントです
熊本県／森響かのんさん



↑「バイオ0」欲しさにイラストに初挑戦。特典もあるし…買っちゃえ！
和歌山県／早乙女らいむさん





↑「ロックマンX」のゼロ、アイリス、エックス。なぜかカービィも！
三重県／田村幸恵さん

↑初投稿でドキドキだって。おめでとう！の初採用だね
東京都／キリ二覇さん



↑季節的にはちょっと早いけどハロウィンのイラストだよ
埼玉県／ピクミンSさん



↑「FE」でお気に入りというディークとルトガー。強いもんねぇ
山梨県／N-N-TENさん



↑リンクがまだ冒険に出る以前…という設定のほのぼのイラスト
石川県／天然裕子さん



↑ロールちゃんが主役のゲームをGCで希望とか。稲船さん、どうですか？
愛媛県／アソンムス(仮)さん



今月のお題『笑』



神奈川県／刻樹勇騎さん

◆「エグゼ」はアニメの人気も相当高いみたいだね。これも稲船さんのプロデュースがあればこそ!?



岡山県／あさひさん

◆「笑といえばゴエだ～」だって。確かにトンデモないギャグをとばしてくれるし。64でも楽しかった!



神奈川県／マリオドロフさん

◆タイトルは「いつでも笑みを」。楽しそうに笑っている『スマDX』キャラを描いてくれました



◆スマブラコンサートに行ったら、前よりももっと「スマブラ」が大切なゲームになったとか
埼玉県／相澤ともねさん



◆「ブラッディロアX」のエンディングムービーで、翔くんの絵がおがまぶしすぎだって
佐賀県／森乃いたちさん

マリオ親衛隊



◆家族4人でスマイル! ロックマンだって大事な家族だもんね
茨城県／oct.さん



◆あはははははははははは。ちょっと大げさに笑っちゃいました
長野県／もものさん



◆最高の笑顔を描いてくれました。リンクってあんまり感情出さないよなぁ
熊本県／きらきらひかるのひめさん



◆カービィファミリーがみんな集まって楽しそうにしてますね
千葉県／さとしさん



◆ガノン城を脱出して、ほっと一息の笑顔。自然にニッコリだね
愛知県／きゆうけいこさん



◆よーくみてください! 実は人文字で「笑」なんです。なるほどなぁ
静岡県／アルテミスさん

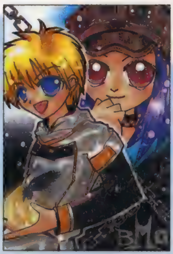
祝初掲載の館



◆「スタフォ64」から「スタフォADV」へ。コミックみたいな感じだね
東京都／ゼル・ゼル子さん



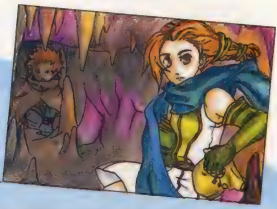
◆残念ながら先月のお題「スターフォックス」に間に合わなかった…でも初掲載!
東京都／ペンタッチさん



◆けっこう投稿数も多い「ブラックマトリクスゼロ」。人気あるんだねぇ
北海道／美月藤湖さん



◆「ヨッシーアイランドの当時息子は2才。今10才です」。時間の流れを感じるなぁ
茨城県／中沢由紀子さん



◆「"天雷の斧"のマップってこんな感じ?」。「FE封印」イラストだね
埼玉県／果時吏さん



◆「(イラストが) みんなうまいよ、オイ!」ってコメントが楽しかったっす
福岡県／あきぴんさん



◆キャラクターの顔を切るという大胆な構図。なかなかいいセンスです
和歌山県／田中詩穂さん



◆大好きなゲームを描いてくれました。ペンネームからして「ぷよぷよ」が特に?
神奈川県／ぷよぷよ通さん



◆タイトルは「kiss me ～昼下がりの誘惑～」だって。なんか大胆!
滋賀県／羽緒アルジさん



◆「スタフィー」が欲しい! という姉妹が、想いを込めて合作してくれたぞ
岐阜県／ブルーベリーさん&ほしホシさん

合作のココロ



◆とあるホームページで合作しようというコトになり、北海道から九州までの6人で描いてくれました
ユニット名：悪魔の空奏絵描隊（合作準隊員）

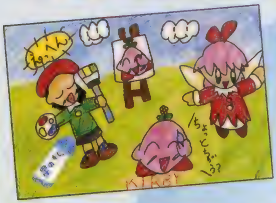


◆残念ながらイラストの裏に名前がないんです。たぶんあのユニットだとは思うんだけど…
ユニット名：???

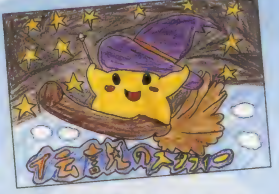


◆ホームページ内で作ったという「リンクファンクラブ」メンバーの合作だそうです
ユニット名：リンクファンクラブ

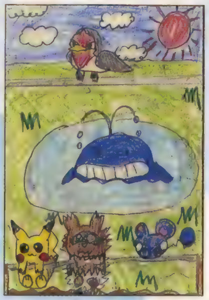
イラスト10歳未満



◆ワドちゃんがカービィの絵を描いているところだね
北海道／古川也加さん（9）



◆テンカイの王子様、スタフィー。かわいらしいキャラクターだよね
神奈川県／ナルナル（9）



◆池の中にいるホエルコがとってもいい感じ。ピカチュウたちは鉄棒をしているの?
群馬県／ハッピーさん（7）



◆「スーパーマリオサンシャイン」のイラストだね。ヨッシーがすごくかわいいです
長崎県／ミーさん（5）



◆カービィ対カービィ。同じカービィだけど違うカービィなんだね
岡山県／ゆいぼろさん（8）



◆マーレのいりえのボスモグラの倒し方が分からない? その答えは…攻略本に!
東京都／枡野風希さん（6）



◆「森」のお友達にクッキーを焼いてあげた所なんだって。う～ん、おいしそうだね
東京都／斉藤由花さん（9）

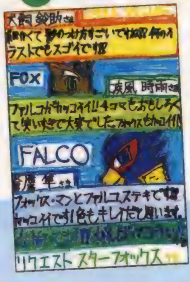


◆余裕のピーチ、気合いのコクッパ、そしてブルブル震えるキノピオ。マリオはどこだ～?
兵庫県／金谷夏子さん（9）

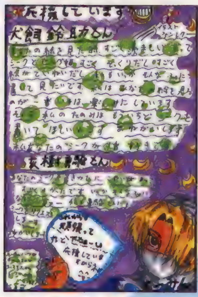
イラストファンレター



◆岩ちんさんの4コマはないと寂しいよね。犬飼さんはどっちもカモンだ!
熊本県／ライデンの友人さん



◆犬飼さん、疾風さん、蒼鷹さんへのファンレターだね
静岡県／影亀さん



◆犬飼さん＆刻樹勇騎さんへ。犬飼さん…レターがスゴイ数です
大阪府／あーみんさん



◆ちょも丸さんの独特なテイストっていいよね。その人にしか出せない味ってあるもんね
青森県／邪神杏樹さん

キレてるかたたち



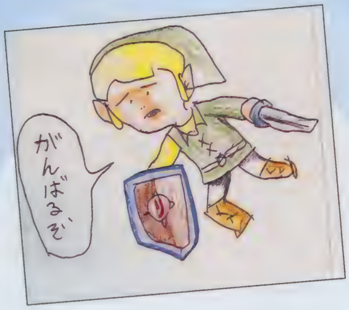
◆擬人化しちゃったよ! しかもパワフルだよ。っていうか擬人化なのか、コレ? どうみても人間じゃないと思うんだが…

神奈川県／内側さん



◆おお、あの伝説の! ジャンプは苦手だが、スレンダーな膝をくねらせただけでクッパに食われてしまったという!

奈良県／チェキーラさん



◆がんばれよ

福岡県／ピッコリさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.78は10月5日必着
Vol.79は10月23日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

将軍	埼玉県／茉莉花 将軍
准将	栃木県／夢之助さん
	埼玉県／磐城沙織さん
准将候補	愛知県／サルメンカンジャさん
中佐	山形県／FALCONさん
少佐	愛知県／めっきーさん
	千葉県／犬飼鈴助さん
少佐候補	和歌山県／真咲ねむさん
	東京都／きさらぎ浅葱さん
大尉	東京都／桃園らいちゅさん
	大阪府／どせいようたさん
大尉候補	大阪府／はるさめまななさん
	三重県／SEALさん
	岐阜県／かよこさん
中尉候補	神奈川県／泉とうげさん
士官候補生	
	大阪府／桃姫ユリさん
	千葉県／高坂裕子さん
	岩手県／草野りっくさん
	岡山県／あさひさん
士官学校卒業	
	香川県／ぽなーか咲川さん
	神奈川県／雫さん
士官学校卒検中	
	愛知県／Sevenちょん
	神奈川県／李遠ときやさん
士官学校4年	
	愛知県／HALさん
士官学校1年	
	神奈川県／刻樹勇騎さん
士官学校入学候補	
	滋賀県／緋鷹 要さん
特務曹長	群馬県／いたろーさん
	岐阜県／梅グミさん
特務曹長候補	
	千葉県／えのさん
	東京都／おかりなさん
曹長候補	千葉県／ウィリーさん
	岩手県／くりきんとんさん
	三重県／田村幸恵さん
	神奈川県／マリオドロフさん
軍曹	熊本県／みらいさん
	秋田県／HENさん
	千葉県／さとしさん
軍曹候補	千葉県／日向宗助さん
伍長	長野県／海さん
伍長候補	山梨県／NINTENさん
	愛知県／きゆうけいこさん
上等兵	大阪府／渕崎亜月さん
上等兵候補	
	石川県／天然裕子さん
	埼玉県／相澤ともねさん
1等兵	兵庫県／ソーナンスみやさん
	山梨県／ふぇいくさん
	福岡県／東雲 龍さん
	茨城県／oct.さん
2等兵	埼玉県／駄菓子さん
	静岡県／ひざしさん
	三重県／高橋夕凪さん
	高知県／睦月かやさん
	新潟県／シルビアンさん
	愛媛県／アゾンムス(仮)さん
	東京都／斉藤由花さん
2等兵候補	
	静岡県／鳳隆珀眞さん
	千葉県／ササノバさん
	東京都／園多香心さん
	長野県／ものものさん
	熊本県／きらきらひかるのひめさん
	長崎県／ミーさん
	神奈川県／内側さん
正隊員	栃木県／あちひろさん
	北海道／I FISHさん
	愛知県／久留宮弥生さん
	千葉県／タニダニさん
	熊本県／如月かのとさん
	宮城県／氷魚さん
	北海道／拳 隆美さん
	茨城県／いりと梨衣さん
	和歌山県／横山まりまさん
	和歌山県／早乙女らいむさん
準隊員	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

●77号のお題は『バトルシーン』。78号は『バイオハザード』。79号は『ポケモン』





カービィの攻略本をみんなで作ってみませんか?

攻略本プロジェクト

「任天堂ゲーム攻略本」では、GBA『星のカービィ夢の泉デラックス』の攻略本を製作するにあたり新プロジェクトを発足! みんなが描いたカービィのイラストや、カービィにまつわるエピソードを募集し、攻略本の随所に掲載していきます。編集部と読者のみんなの強力タッグで、攻略本を作ろう!

イラスト Illustration

『星のカービィ』シリーズに登場するキャラクタのイラストを募集します。カービィ以外の名脇役たちのイラストもOK。イラスト初投稿の読者も大歓迎だ!

エピソード episode

イラスト以外の文字ネタもあわせて募集します。カービィにまつわる思い出や、自分だけが知っているカービィ裏話、カービィ自慢などジャンルは問いません。

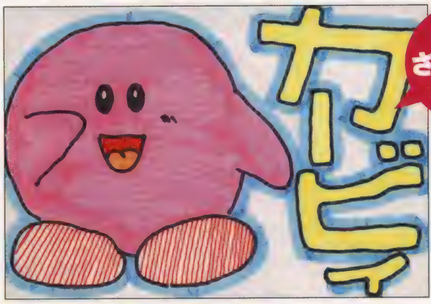


トランセル種市もペンを取る

編集部を代表してイラスト素人の私も挑戦します。画材などもちろんないので、仕事で普段使用している筆記用具を駆使して書き上げます。いざとなったら中植せんせが、助けてくれるかな?



←真剣に描きます、ガチンコです



採用されるのか?

←約1時間で完成。ガチンコなので、ちゃんとポストに投函して公平に審査してもらいます

あて先はこちら

カラーイラストで、ハガキサイズ又はA5サイズ以下の投稿でお願いいたします。また住所、氏名、ペンネーム等はイラストの裏に必ず記入し、イラスト部分へのネームはなるべく控えてください。

▼

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F
(株)アンビット
ニンテンドードリーム編集部
「カービィ攻略本 イラスト」係

マリオ親衛隊 ケイニッヒ将軍のコメント

トラ種ちゃんの絵はまあ、置いとくとして…。攻略本に自分のイラストが掲載されるなんて、ニンドリ本誌とはまた違った記念になること間違いなしだね! カービィに対する想いや愛情を込めて一生懸命描いてくれれば、採用確率もぐーんと上がると思います。

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円

NINTENDO64

パーフェクトダーク	1219円
マリオパーティ3	933円
ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	933円
くるくるくるりん	933円
ナポレオン	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ドンキーコング2001	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円
モバイルゴルフ	933円

(価格はすべて税別です)

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
・毎日コミュニケーションズ 販売業務課:03-3262-7544
・オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

スターフォックス攻略本 製作は順調!

10月18日に発売が決定した『スターフォックスアドベンチャー』の攻略本は、現在ダイナソープラネットの惑星を調査し、マップを製作中。今回も独自にCGマップを書き起こし、基本的には上から見た視点で全体を把握。また詳細な部分をピックアップして、3Dのマップも同時に製作している。次号では攻略本の中身に更に迫る。

広大なマップをチェックしてダイナソープラネットを調査中



↑ダイナソープラネットの各惑星を探索し、美麗なCGマップを製作中。今回も期待できそうだ



★★★★★★★★★★8月の当選者★★★★★★★★★★

北海道/大室美佳さん	東京都/福川原季里さん	広島県/大谷いくみさん
青森県/金田 渚さん	神奈川県/坂口玲菜さん	香川県/篠原五星さん
福島県/小口 翼さん	山梨県/浜崎航矢さん	福岡県/高田知明さん
茨城県/菅井健汰さん	石川県/山田 拓さん	佐賀県/畑口龍成さん
栃木県/吉田百花さん	静岡県/杉山智香さん	鹿児島県/迫口優紀さん
埼玉県/柴山健一さん	滋賀県/井上菜央さん	沖縄県/新垣菜来さん
千葉県/いしがきあやこさん	大阪府/中島飛鷹さん	

任天堂ゲーム攻略本 Nintendo DREAM を買っておもちゃ券を当てよう!

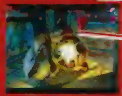
「任天堂ゲーム攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。



ゲームキューブ新作ジャンル別カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方



タイトル

スペック
メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真
左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

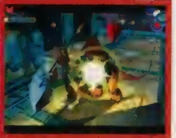
コメント

ジャンルの色分けと見方

- ACT＝アクション
- RPG＝ロールプレイング
- ADV＝アドベンチャー
- SLG＝シミュレーション
- SHT＝シューティング
- RAC＝レース
- SPT＝スポーツ
- PUZ＝パズル
- TAB＝テーブル
- ETC＝その他

スターフォックスアドベンチャー

任天堂／9月27日／6800円
3ブロック／アクション



いよいよ発売！N64版から8年後、ダイナソープラネットを舞台にフォックスが大活躍！

スーパーモンキーボール2

セガ／11月21日／5800円
2ブロック以上／アクション



セガ魂でのミニゲーム対決は編集部が連敗中。発売までに勝てる日は来るのだろうか？

キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～

バンダイ／11月中旬／6800円
2ブロック／アクション



マンガのタッチを残した、手描き風のグラフィックが特徴。若き日の伝説超人も使えるのだ。

ハリー・ポッターと秘密の部屋

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月下旬
価格未定／ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

小説第2弾をゲーム化。2年目のクラスで魔法を学び、「スリザリンの後継者」の正体を暴け。

From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！

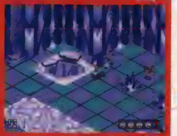
バンダイ／今秋／6800円
4ブロック／アクション



フィールド上の宝箱を奪ってゴールへ運ぶ、3Dアクション。バトルは2VS2のタッグ戦だ。

ソニック メガコレクション

セガ／12月19日／5800円
ブロック数未定／アクション



メガドライブ・ジェネシスのシリーズ5作品を収録。今号P88に久々の新情報があるぞ。

ゴジラ 怪獣大乱闘

アタリ／12月未定／5800円
ブロック数未定／アクション



ゴジラを始めラドン、キングギドラなど新旧11体の怪獣が大乱闘。4人対戦も楽しめる。

爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！

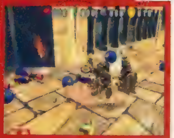
タカラ／12月未定／6800円
7ブロック／アクション



GCの性能を活かし、実際のベイブレードの挙動を完全再現。最大4人同時バトルも可能だ。

ワリオワールドGC（仮称）

任天堂／12月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



GCでは、マリオどころかルイージにも先を越されたワリオ。なかなか新情報が出ないな～。

Roll-o-Rama（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

『コロコロカービィ2』からタイトルが変更。ゲーム内容などの詳細は不明だ。続報を待て！

ソウルキャリバーII（仮称）

ナムコ／2003年1月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



業務用版はすでに稼動中。GC版の発売はまだ先なので、まずはアーケードで楽しもう。

ロックマン エグゼ トランスミッション

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



『～エグゼ』の世界観やシステムをそのままに、本格派アクションゲームとなって登場！

ソニックアドベンチャー1

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



画面はDC版のものです

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）

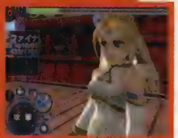
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？ まったく新しい「バーチャファイター」の世界に期待しよう。

エターナルアルカディア レジェンド

セガ／11月28日／6800円
ブロック数未定／RPG



大空を舞台にした冒険活劇。大空を泳ぐ魚「ムーンフィッシュ」集めが新たに追加された。

ゼルダの伝説GC（仮称）

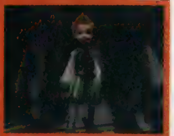
任天堂／12月13日／6800円
ブロック数未定／RPG



トゥーン・レンタリングの技法を用い、多彩なアクションと喜怒哀楽の表情を豊かに表現！

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

任天堂／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



ついにGCにも「FF」シリーズが登場。今号のスクウェア特集は、ファンなら要チェック！

RUNE II

フロム・ソフトウェア／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



『II』はフルタイムでカードを使えるようになり、謎解き要素も大幅に深まっているぞ。

テイルズシリーズ（仮称）

ナムコ／2003年7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

「～デステニー2」がPS2で発表に。このGC版オリジナル「テイルズ」との関係はいかに？

新RPG（仮称）

ナムコ／2003年12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

●ハミ出しのカタログ●

新たに7タイトルが追加され、カタログはもうパンパン。じつはバンダイから「シャーマンキング」も発表されたが、ジャンル不明ということで、今号は掲載を見送っている。

●ハミ出しのカタログ●

校了中の9月13日、任天堂がレア社の株を売却し、マイクロソフトがレア社を買収とのニュースが（毎月新聞を参照）！　となると気になるのが「ドンキーコングレーシング」の処遇だが…。

GIFTPIA（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

エターナルダークネス　招かれた13人
任天堂／10月25日／6800円
15ブロック／アドベンチャー



さまざまな時代・地域をまたにかけ、12人のキャラとともにダークサイドとの戦いに挑む。

biohazard 0
カプコン／11月下旬／7800円（予価）
ブロック数未定／アドベンチャー



初代『バイオ』のウェスカー、『2』のバーキンの登場が判明。ストーリーにどう絡むのか？

ルパン三世　海に消えた秘宝
アスミック・エースエンタテインメント／12月未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



ルパン三世がGCに登場。見たところ、システムはPS版『カリオストロの城』に近いようだ。

バットマン　ダークトゥモロー
ケムコ／今冬／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー



9月11日のプレス発表会で画面が公開。コミック版を踏襲したオリジナルストーリーだ。

バイオハザード2
カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



PS版の完全移植作品。GCから『バイオ』シリーズを始めた人なら、チェックしておきたい。

バイオハザード3 LAST ESCAPE
カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



『2』同様、PS版からの完全移植作品。発売は来年になるとのこと。未経験者はお楽しみに。

バイオハザード4（仮称）
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

NOW MAKING

待望のゲームキューブオリジナル『バイオ』。システムは？主人公は？とにかく気になる。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

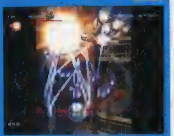
牧場物語　ワンダフルライフ
ビクターインタラクティブソフトウエア／今冬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション

NEW



おなじみ人気シリーズがGC初登場。GBA版『ミネラルタウンのなかまたち』とリンクするぞ。

斑鳩　IKARUGA
アタリ／2003年1月未定／5800円
ブロック数未定／シューティング



アーケードでヒットした人気作を完全移植。2色の属性を活かした独特のシステムが特徴だ。

メトロイドプライム（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／シューティング



3D視点に生まれ変わったメトロイド。E3で一番人気だったその魅力は？　情報が待ち遠しい。

スターフォックス（仮称）
ナムコ／2003年4月未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

機動戦士ガンダム（仮称）
バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NEW

NOW MAKING

『ガンダム』単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

チョロQ！
タカラ／12月未定／6800円
ブロック数未定／レース

NEW



100種類ものチョロQが登場。賞金を稼いで愛車をカスタマイズし、レースを勝ちぬこう。

F-ZERO GC（仮称）
任天堂／2002年末／価格未定
ブロック数未定／レース



スターフォックスがナムコなら、こちらはセガが開発。アーケード版にも期待したいところ。

リッジレーサー 最新作
ナムコ／2003年3月未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

そういえば、GCは正統派のレースゲームがない。そういう点からも注目したいタイトルだ。

GT CUBE（仮称）
エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーが初のGCタイトルを発表。同社の看板タイトル、GTシリーズを投入だ。

グランド・ヒート
セガ／発売日未定／6800円
ブロック数未定／レース



スリリングなドライビングが要求される異色のレースゲー。発売日が未定になってしまった。

ドンキーコングレーシング（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース



発売日未定がすっかり指定席になってしまったドンキー。いろんな意味で続報に注目したい。

セガサッカースラム
セガ／9月26日／5800円
5ブロック／スポーツ



超人たちが3対3で戦うルール無用のサッカーバトル。ゲージをためて超必殺シュートを放て！

わいわいゴルフ
アイドス・インタラクティブ／11月28日／6800円
10ブロック／スポーツ



Cスティックでのスイング操作が特徴。今号の続報では、ツアーモードの詳細が明らかに。

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール
コナミ／今秋／価格未定
3ブロック／スポーツ

NOW MAKING

GBA版はすでに発売中。後発となるGC版が高機能をどのように活かすか、注目したいところ。

ディズニースポーツ：バスケットボール
コナミ／今秋／価格未定
3ブロック／スポーツ

NOW MAKING

ディズニーのキャラクターはバスケットボールもしちゃいます。派手なプレイが楽しめそうだ。

エヴォリューション スケートボーディング(仮称)

コナミ／12月12日／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



ダイナミックな演出が楽しめるスケボーゲーム。オリジナルのトリックコンボも作れるぞ。

エヴォリューション スノーボーディング(仮称)

コナミ／2003年2月未定／6800円
ブロック数未定／スポーツ



格闘要素を加えた過激なスノボーゲーム。華麗なトリックをキメつつ、ライバルに攻撃だ！

NBAライブ2003

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



2003年版が早くも発表。発売は冬なので、来期のNBAシーズン開幕ごろには遊べるかな？

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



N64でも発売されたスノーボードゲーム。GCの機能を活かした、リアルな雪の表現に注目。

パーフェクトプレイプロ野球

コナミ／2003年3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



一時発売未定になったが、大幅に遅れたものの発売日が再度決定。来期の開幕直前に登場だ。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



なかなか新情報が出てこない。『マリオサンシャイン』初登場のキャラたちは出るのかな？

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



ゴルフ同様、こちらもしばらく情報がない。ニセマリオなんかが使えると面白そうだけど。

エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!

ケムコ／9月27日／5800円
4ブロック／パズル



いよいよ発売。GBA版も同時発売なので、両ハード持ってる人はどっちを買うか迷いそう。

ズーキューブ

アクレイムジャパン／10月25日／5800円
2ブロック／パズル



同じ形のカプセルを並べ、中に閉じ込められた動物たちを救出するパズル。GBA版も出るぞ。

テトリスワールド

サクセス／今秋／4800円
4ブロック／パズル



パズルゲームの代名詞「テトリス」がGCに登場。6つのモードで多彩な遊び方が楽しめるぞ。

ミスタードリラー ドリルランド

ナムコ／12月20日／6800円
ブロック数未定／パズル



発売日が12月へとちょっと延期。テーマパークを舞台に、さまざまなルールで遊べるぞ。

永世名人Ⅵ

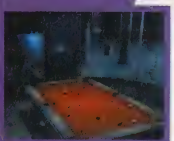
コナミ／9月26日／6800円
1ブロック／テーブル



GC初の将棋ゲーム。通常の対局のほかに詰将棋や定石ガイドもあり、多彩な遊び方が可能。

プールエッジ

メディアカイト／10月25日／6800円
ブロック数未定／テーブル



GC初の本格派ビリヤード。アドバイスを受けながらプレイするモードもあり、初心者も安心。

マリオパーティ4

任天堂／11月8日／6800円
2ブロック／テーブル



おなじみのパーティゲーム。新たに「デカチビシステム」を採用し、対戦がさらに楽しく！

マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～

コナミ／11月21日／価格未定
ブロック数未定／テーブル



「筋肉番付」シリーズから大幅にモデルチェンジ。コミカルな雰囲気のパーティゲームだ。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／11月未定／6800円
11ブロック／テーブル



各機種で根強い人気の「ドカポン」がGCにも登場。RPG要素を加えたボードゲームなのだ。

発売済みGCタイトルリスト

タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション				
スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1~6
BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
ボンバーマン ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
RPG				
RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
ファンタシースターオンライン エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21~25
アドベンチャー				
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
シミュレーション				
キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
シューティング				
スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	6800円	3
レース				
ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
スポーツ				
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年11月15日	6800円	29
SSXトリッキー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年12月27日	5800円	5
ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4~44
NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	5800円	10
NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年5月2日	5800円	49
実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
テーブル				
ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
その他				
どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

✔ただ任天堂は公式にこの件を発表しておらず、コメントもやや否定的。もしかしたらこの本が発売されることには、新たな展開があるかもしれない。新聞の経済欄を要チェックだ！

Nintendo DREAM

ニンテンドー ドリーム

vol.76 2002 10/21

次号はvol.77 10月5日(土)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

東京ゲームショウ2002 最速&徹底レポート!

カプコン、セガ、それにスクウェアなど、期待のサードパーティが多数出展する東京ゲームショウがいよいよ開幕。次号のニンドリでは、日本最大のゲームの祭典を、どこよりも早く徹底レポートする予定。もちろん『フォックス』攻略もはじまるのでお楽しみにね〜!

※予告の内容等は変更される場合があります。



質問箱のために京都へ向かう途中、財布を落としてしまった。タクシーの中で気づき、10円足りなかったけど強引に下車。広報のHさんに挨拶もそこそこに借金。さすがに落ち込んだ。けど『ゼルダ』の発売日が決まり、元気回復!(サオヘン)

フォックスADVやゼルダを最高の環境で遊ぶために、プログレッシブ表示ができるD4端子のあるテレビを物色中だったのだけれど、ついに28インチで値ごろ感のあるヤツをみつけてしまった。大きな買い物なので悩みまくり中(高島)

HDに続きMac本体がご臨終。さらに、買いたてのibook G4は、初期不良のスリープ病で返品。このご時世で120Mhzのマシンを使うはめになろうとは…。さぁ、この悪運はどのようにして収束するのか?乞うご期待(哀愁のケイ大佐)

イラストって難しいね。カービィだから簡単かと思ったら大間違い! 投稿の常連さんたちの苦労が、チョットだけわかったような気がします。子供とお絵かきをよくするので、もう少し特訓しておかないといけませんね…(トランセル)

「聴くまで死ねない」というか「聴いたら死のう」とか思ってたピーターーガブリエルの10年ぶりのアルバム「up」、19日に出ました。どうしようかと1ミリ秒だけ考えて、とりあえず来日するまでは頑張ることに決定。ずるずる(かややん)

久々の休日。麹町から調布の東京スタジアムまで自転車でサッカー観戦に出かける(片道1時間15分)。が、お約束のように帰りは土砂降りとなり、悲惨なサイクリングに。神様は、私に安穏な1日を与えたくないらしい(マッスル)

前々号の当欄で書いたけど9月14日は兄の結婚式。で、いまは9月13日なのです。つまり1日前。礼服の準備OK(会社に持ち込み)。あとは結婚式で寝ないようにしなきゃ。目の上に目を書いて行こうかなぁ。マジで(本ちゃん)

旧ドリームに引き続き「ゼルダ」の記事を担当しますので、新しい読者のみなさんよろしく。仲間と一緒にHPでいろいろ書いているので遊びにきてください。音楽・本・猫・サッカー等。http://u-city.vis.ne.jp/(中植休暇のため代打尾関)

私の肉体を構成する要素の70%が牛丼になったころ、実家から電話が。「バアちゃんが夢にやせこけたアンタが出て来たって。ちゃんと喰ってるかい?」バアちゃん、それビンゴ。取り急ぎ、健全な食生活を確保せねば(ハシモ)

最近は食事がコンビニの弁当などになりがちなため、たまにはイイもの食べて栄養をつけようと近所の某有名焼肉店へ。これまで近寄りがたかった店内は入ってみると案外普通でした。肉はおいしかったけど(岡ちゃんねる)

編集部へのおたよりのあて先は…	〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで
E-mailでの投稿は…	「ドリテクの殿堂」宛は:64dtech@pc.mycom.co.jp 「ニンドリ学園」宛は:64forum@pc.mycom.co.jp
本誌の内容に関するお問い合わせは…	TEL 03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。



チラシの世界 #004
1997年 スターフォックス64 (N64)

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF

スタッフ



編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂/種市真澄
編集 嘉山直幸/五十嵐達雄
本多貴之/中植茂久
橋本慎也/岡本明徳
進行 湊博道
編集協力 中谷至/松村浩次
松本英明/成瀬史弥/大渕豊
尾関友詩(ユークラフト)
白石岳(アセンブル)

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA/佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール/ぽっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 守屋貴明/水口哲二/植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久/美鈴秋/はやのん
姫川明/記村隆鶴
広告 小川直伸/小池正洋
工藤克俊/駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.76
2002年10月21日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287


NINTENDO
GAMECUBE
Nintendo
STARFOX ADVENTURES
スターフォックスアドベンチャー™
RAREWARE
Let's Rock'n' Roll!
——— 戦闘機を降りても危険な奴ら。
■1人用
■アクションアドベンチャー
9.27 (Fri) ON SALE
メーカー希望小売価格 6,800YEN(税別)
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。©2002 Nintendo. Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare.
任天堂株式会社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL (075) 662-9611 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/


GAME BOY ADVANCE
あの娘よりオシャレになっちゃお。
あのサン宝石の「ファンシーポケット」がゲームになったよ
初回特典
通販カタログでも買えないココだけのオリジナル♥
ロゴネックレス
ハートの指輪
ファンシーポケット
Fancy POCKET
●アクセサリーショップ経営シミュレーションゲーム
★★★ 発売予定 ★★★
9/27 ¥4,800(税別)
品番:AGB-P-AJEJ JANコード:49-41013-90014-6
アナタのセンスが流行発信源…カリスマ店長を目指すのダ!
A:描く
B:消しゴム
LR:色切り替え
SELECT:ペン先
START:メニュー
ファンシーポケット さがしてるのかな?
お店の品揃えやディスプレイも、アナタにお任せ。
CHECK1
いろんなオリジナルアクセサリーが作れちゃうの。
CHECK2
売り上げがUPすると、お店の前は人だかり!!
CHECK3
可愛いグラフィックのイベントもたっくさん♥
CHECK4
ジョルダン株式会社
〒160-0022 東京都新宿区新宿2-1-9 8F
ユーザーサポート 03-5369-4059
ホームページ http://www.nekogumi.co.jp/
©Jorudan Co.,Ltd. ©SUN HOSEKI Co.,Ltd. ゲームボーイ アドバンスは任天堂の商標です。



Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
vol.76
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成14年10月21日発行（毎月2回6日・21日発行）第7巻第11号（通巻76号）
発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●販売03-3262-7544 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円
雑誌27103-10/21
©毎日コミュニケーションズ 2002/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
T1127103100495

Nintendo

DREAM

ニンテンドードリーム

vol.76



ゼルダの伝説&フォックスアドベンチャー

MYCOM
毎日コミュニケーションズ